AUSBILDUNGSHANDBUCH FÜR KADETTEN

RAUMFLOTTEN-PERSONALBÜRO

AUSBILDUNGSHANDBUCH FÜR KADETTEN

INHALT

KAPITEL	SEITE

Willkommen an Bord

Willkommen bei der Starfleet Academy, Kadetten! Herzlichen Glückwunsch zum Abschluß eines der strengsten Auswahlverfahren der Föderation. Sie können mit Stolz auf diese Leistung blicken, sollten ihr jedoch nicht zu viel Wert beimessen.

Jeder einzelne von Ihnen hat die Zulassung zur Academy erreicht, und dieser Erfolg hebt Sie von Ihren Freunden und Bekannten zu Hause ab, doch sehen Sie sich jetzt einmal um. Alle Anwesenden haben jeweils ähnliche Leistungen erbracht. Jeder von Ihnen ist eine besondere Persönlichkeit, und doch sind Sie hier nichts Besonderes. Dies, meine Damen und Herren, ist eine vernünftige Einstellung. Nehmen Sie sie sich zu Herzen, und sie wird Ihnen immer gute Dienste leisten.

Das Raumflotten-Kommando

Der Auftrag der Academy

Seit ihrer Entstehung besteht der ausdrückliche Auftrag der Starfleet Academy darin, „junge Frauen und Männer geistig, moralisch und körperlich auf den rauhen Alltag eines Kommandos vorzubereiten.“ Manche glauben irrtümlich, daß mit dem Wort „Kommando“ das Kommando über ein Raumschiff gemeint ist. Obgleich viele von Ihnen nach dieser Krönung einer Raumflotten-Karriere streben, so werden doch die meisten diese nicht erreichen. Diejenigen, die die Academy abschließen und zum Raumflotten-Offizier ernannt werden, werden von jenem Tag an *Kommandanten* sein, im wahrsten Sinne dieses Wortes.

Von einem Raumflotten-Offizier wird zu Recht erwartet, daß er oder sie in jeder Situation, mag sie anfangs auch noch so fremdartig erscheinen, Führungsqualität beweist. Das erwarten nicht nur Ihre Vorgesetzten in der Raumflotte, sondern auch die Mitglieder Ihrer Mannschaft, deren Leben von Ihren Entscheidungen abhängt, und es erwartet auch jeder, mit dem Sie als Repräsentant der Raumflotte zusammentreffen. Diese Erwartungen werden genährt aus einer langen Erfahrung und Tradition, die Ihre Vorgänger aufgebaut haben. Ihre Aufgabe besteht darin, diese Erfahrung zu erweitern und diese Tradition fortzuführen, wann immer Sie handeln oder sich entscheiden, nicht zu handeln.

Dies ist eine enorme Verantwortung, die kein Kadett schon auf sich nehmen kann. Sie auf die Übernahme dieser Verantwortung vorzubereiten, ist die Hauptaufgabe der Raumflotten-Offiziere, die als Ausbilder an der Academy eingesetzt werden. Damit Sie die Hingabe verstehen, mit der sie ihren Auftrag ausführen, nehmen Sie dies als erste Lektion: *Ein Raumflotten-Offizier denkt zuerst an seinen Auftrag. Wenn dann das Unerwartete eintritt, kehrt er zu seinem Auftrag zurück, und wenn alles andere scheitert, erinnert er sich an seinen Auftrag..*

Pflichten eines Kadetten

Hauptpflicht eines Kadetten der Starfleet Academy ist es, jederzeit auf die Herausforderung der Ausbildung, die wir bieten, vorbereitet zu sein und sein Bestes zu geben. Wir erwarten von Ihnen nicht Antworten auf alles, und im Laufe Ihrer Ausbildung werden Sie wiederholt scheitern. Wäre es nicht so, würden Sie nichts lernen.

Der Lehrplan der Akademie wurde mit Absicht so aufgebaut, daß jeder von Ihnen bis an seine Grenzen gefordert wird, daß Sie Entscheidungen treffen müssen, die keine leichten Auswege bieten. Denn wie gut Sie mit diesem Entscheidungsprozeß zurechtkommen, ist häufig viel wichtiger zur Feststellung Ihrer Eignung für ein Kommando als die Folgen der Entscheidungen an sich. Es ist für uns viel besser, diese Charakterfehler und -schwächen jetzt, während der Ausbildung, zu erkennen, als sie in der Hitze des Gefechtes zu Tage treten zu lassen, wenn sie verheerende Folgen für das Leben anderer oder die Verteidigung der Föderation haben könnten.

Akademische Beratung

Eingedenk der Schwere der Ihnen zugewiesenen Aufgabe wird jeder Kadett daran erinnert, daß er oder sie nicht in einem Vakuum arbeiten muß, isoliert von Kameraden oder Ausbildern. Sie werden vielmehr dazu angehalten, eine Einschätzung Ihrer Leistung und Unterstützung von anderen anzufordern, wenn Sie vor scheinbar unlösbaren Problemen stehen. Das Forum für diese Hinweise und Tips und für die Kommunikation mit Ihren Kameraden ist http://www.interplay.com.

Urlaub und dienstfreie Zeiten

Gelegentlich werden Sie das Bedürfnis verspüren, das strenge Ausbildungsprogramm zu unterbrechen, um über Ihre bisherigen Fortschritte nachzudenken und sich für zukünftige Sitzungen zu wappnen. Das Mittel, das Ihnen diese kurzen Unterbrechungen sowie viele weitere wichtige Funktionen ermöglicht, ist das Hauptmenü.

Schnellstart

Legen Sie CD-ROM Nr. 1 in Ihr Laufwerk ein. Ein Fenster zur automatischen CD-Wiedergabe sollte innerhalb weniger Sekunden erscheinen. Geschieht dies nicht, klicken Sie zunächst Ihr CD-ROM-Laufwerk und dann „Installieren“ doppelt an. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste die Installationsschaltfläche an. Starfleet Academy ermittelt zuerst, welche Version von Direct X Ihr System momentan einsetzt. Ist Direct X noch nicht installiert, wird dies nun vorgenommen. Verfügen Sie über eine ältere Version von Direct X, werden Sie gefragt, ob Sie ein Update auf die neueste Version wünschen. Abhängig von der Art des Updates oder davon, ob Direct X erstmals installiert wurde, müssen Sie Ihr System neu starten. Nach dem Neustart wird der Rest von Starfleet Academy installiert, und das Fenster zur automatischen Wiedergabe erscheint erneut. Klicken Sie mit der linken Maustaste „Spielen“ an, und Starfleet Academy wird gestartet. Viel Glück, Kadett!

Die Föderation

Die Vereinigte Föderation der Planeten wurde im Jahre 2161 gegründet. Ihr Ziel war die friedliche Koexistenz aller Wesen in der Galaxie. Eine Verfassung wurde für die Föderation erstellt, zum gegenseitigen Nutzen und Schutz ihrer Bürger. Sie nahm sich mehrere berühmte Dokumente der Vergangenheit zum Vorbild, darunter die Statuten von Alpha III, die Verfassung der Vereinigten Staaten von Amerika und die Grundsatzerklärungen der Marskolonien. Dies sind die Hauptgremien der Föderation:

Hauptversammlung

Föderationsrat

Wirtschafts- und Sozialrat

Treuhandrat

Interplanetarer Oberster Gerichtshof

Raumflotte

Sekretariat

Artikel der Föderation

Wir, die intelligenten Lebensformen der Vereinigten Föderation der Planeten widmen uns der Aufgabe, nachfolgende Generationen von der Geißel des intragalaktischen Krieges zu befreien, der Schrecken und Leid in unermeßlichem Ausmaß in das Gesellschaftssystem unseren Planeten gebracht hat, den Glauben an die grundlegenden Rechte intelligenter Lebensformen wiederherzustellen, an die Würde und den Wert der Individuen intelligenter Lebensformen, an die gleichen Rechte männlicher und weiblicher Wesen und großer und kleiner planetarischer Gesellschaftssysteme, den gesellschaftlichen Fortschritt und bessere Lebensbedingungen in größerer Freiheit zu fördern, wohlwollend Toleranz zu üben und als gute Nachbarn in Frieden zusammenzuleben, unsere Kräfte zu vereinen, um intragalaktisch Frieden und Sicherheit aufrechtzuerhalten, durch die Akzeptanz von Prinzipien und Einführung von Methoden zu garantieren, daß Waffengewalt außer für die gemeinsame Verteidigung nie eingesetzt werden darf, eine intragalaktische Maschinerie anzuwenden, um die wirtschaftliche und gesellschaftliche Entwicklung aller intelligenten Lebensformen zu fördern, und wir haben beschlossen, vereint diese Ziele zu erreichen. Dementsprechend haben die entsprechenden gesellschaftlichen Systeme, deren Abgeordnete sich auf dem Planeten Babel versammelt und die ihre Fähigkeit bewiesen haben, bei dieser Aufgabe mitwirken zu können und zu wollen, diese Artikel der Föderation der Vereinigten Föderation der Planeten genehmigt, und sie bilden hiermit eine interplanetare Organisation, die Vereinigte Föderation der Planeten genannt werden soll.

Hauptmenü

Das Hauptmenü ist aufgebaut wie der Zugangscomputer eines Kadetten der Starfleet Academy. Im Hauptbildschirm verfügen Sie über acht Wahlmöglichkeiten:

Abbildung 1. *Sie erhalten Zugriff auf das Hauptmenü beim Start des Spiels und durch Drücken der ESC-Taste während des Spiels.*

Neues Spiel: Hiermit können Sie ein neues Spiel beginnen..

Spiel Laden: Hiermit können Sie ein vorher gespeichertes Spiel laden.

Missionen: Sie gelangen hiermit in ein Auswahlmenü, von dem aus Sie eine Mission wiederholen können, die Sie schon beendet haben. Nach Abschluß einer Mission wird diese in diese Liste eingetragen, so daß Sie Ihre Lieblingsmissionen noch einmal spielen können. Des weiteren finden Sie hier auch zwei Missionen, die in Ihren Academy-Kursen nicht auftauchen:

Arena: Sie werden in ein Sternensystem mit bis zu acht zufällig gewählten Gegnern versetzt.

Mission Schaffen: Sie können eine Gefechtssituation mit bis zu 8 Gegnern und einem Flügelmann zur Unterstützung erstellen. **(Siehe Anhang A)**

Einstellungen: Sie gelangen in ein Auswahlmenü (siehe Menü „Steuerung" unten), in dem Sie Ihren Joystick kalibrieren (wählen Sie „joystick benutzen" oder „Neu Kalibrieren"), mit „Tastatur" die Hot Keys Ihrem Spielstil entsprechend ändern und die digitalen Soundeffekte und die Musik je nach Belieben ein- oder ausschalten können. Die Standardeinstellung der Tastatur ist im folgenden Diagramm dargestellt und findet sich auch auf der Übersichtskarte, die dem Spiel beigefügt ist.

Flugsteuerung

Vorwärts beschleunigen	**Ziff.bl. 9**
Beschleunigung abbrechen, Rollen beenden	**Ziff.bl. 5**
Steigflug / Bug des Schiffs nach oben	**Ziff.bl. 2**
Rückwärtsflug abbremsen / beschleunigen	**Ziff.bl. 7**
Sinkflug / Bug des Schiffs nach unten	**Ziff.bl. 8**
Impulsantrieb **Energie auf % des Maximums stellen (1 = 10 % 0 = 100 %)**	**1-0**
Schubumkehr **Energie auf % des Maximums stellen (1 = 10 % 0 = 100 %)**	**Umschalttaste + 1-0**
Nach backbord rollen (Links)	**Ziff.bl. 1**
Nach steuerbord rollen (Rechts)	**Ziff.bl. 3**
Nach backbord steuern (Links)	**Ziff.bl. 4**
Nach steuerbord steuern (Rechts)	**Ziff.bl. 6**
Maschinenstopp	**~**

Flugsteuerung

Impulsantrieb
(1 → 0)

10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

Schubumkehr
Shift + (1 → 0)

Shift

Sinkflug / Bug des Schiffs nach unten

Rückwärtsflug abbremsem/ beschleunigen

Vorwärts beschleunigen

Nach backbord steuern (Links)

Nach backbord rollen (Links)

Beschleuningung abbrechen

Maschinenstopp

Steigflug / Bug des Schiffs nach oben

Nach steuerbord rollen (Rechts)

Nach steuerbord steuern (Rechts)

Ziel- und Waffenwahl

Funktion	Taste
Phaser abfeuern	Alt
Photonentorpedos abfeuern	Strg
Sonde zu aktuellem Ziel aussenden	P
Umschalten zw. manuellem / autom. Zielen	W
Nächstes Objekt wählen	Ziff.bl. ×
Nächstes Schiff wählen	Ziff.bl. 0 (Einf)
Vorheriges Objekt als Ziel wählen	Ziff.bl. ÷
Vorheriges Schiff als Ziel wählen	Ziff.bl. , (Entf)
Radarreichweite umschalten	R
Umschalten zw. Normalen Phaserfeuer / Deaktivieren	F
Aktuelles Ziel scannen	S
Nächsten Gegner als Ziel wählen	Ziff.bl. +
Untermenü Ziel-Untersystem	V dann (1-8)
Greifstrahl auf gewähltes Zielobjekt	T

Ziel- und Waffenwahl

Radarreichweite umschalten → R

Greifstrahl auf gewähltes Zielobjekt → T

Umschalten zw. manuellem / autom. Zielen → W

Umschalten zw. Normalen Phaserfeuer / Deaktivieren → F

Sonde zu aktuellem Ziel aussenden → P

Aktuelles Ziel scannen → S

Untermenü Ziel-Untersystem → V

V + (1 → 8)

Phaser abfeuern → Alt

Photonentorpedos abfeuern → Strg

Vorheriges Objekt als Ziel wählen → ÷

Nächstes Objekt wählen → ×

Nächsten Gegner als Ziel wählen → +

Nächstes Schiff wählen → 0

Vorheriges Schiff als Ziel wählen → ,

Kommando und Steuerung

Alarmstatus	Status GRÜN GELBER Alarm ROTER Alarm	A dann G A dann Y A dann R
Untermenü Brückenstation		B
HOT-KEY-Liste anzeigen		F1
Chat-Makros für Spiel im Netzwerk		F5 - F8
Schiff tarnen (wenn möglich)		C
Untermenü Schadenskontrolle		D
Untermenü Energiezuweisung		E
Umschalten Vollbildschirm / Brückenansicht		F3
Untermenü Rufen		H
Transport einleiten		I
Missionsziele		O
Menü Optionen / Aktuellen Bildschirm verlassen		Esc
Umschalten Radarmodus / Schadenssymbol		Tab
Darstellung vergrößern		Bild nach oben
Darstellung verkleinern		Bild nach unten
Warp-Antrieb aktivieren		Umschalttaste + W

Kommando und Steuerung

Menü Optionen / Aktuellen Bildschirm verlassen — ESC

HOT-KEY-Liste anzeigen — F1

Chat-Makros für Spiel im Netzwerk — F5, F6, F7, F8

Umschalten Vollbildschirm / Brückenansicht — F3

Untermenü Energiezuweisung — E

arp-Antrieb aktivieren
hift> + W

Schiff tarnen (wenn möglich) — C

Transport einleiten — I

Missionsziele — O

Tab

A

D

H

B

Untermenü Schadenskontrolle — D

Untermenü Rufen — H

Alarmstatus

Status GRÜN	A dann G
GELBER Alarm	A dann Y
ROTER Alarm	A dann R

Untermenü Brückenstation — B

Umschalten Radarmodus / Schadenssymbol — Tab

Darstellung vergrößern — Page Up

Darstellung verkleinern — Page Down

Das Hauptmenü (Forts.)

Netzwerk: Hier können Sie ein Spiel im Netzwerk einrichten. Die Multiplayer-Szenarien von Starfleet Academy unterstützen IPX, Modem und Direkverbindung über ein Nullmodemkabel. Der Hostspieler wählt „Spiel Starten“, um die Verbindung aufzubauen. Alle nachfolgenden Spieler treten dem Spiel mit „Spiel Mitmachen“ bei. **(Siehe Anhang B)**

Nachspann: Hier können Sie sich das Verzeichnis der Mitwirkenden ansehen.

Abbrechen: Damit beenden Sie das Spiel.

Figure 1a. *Hauptmenübildschirm.*

Das Menü „Einstellungen“

Wie schon oben erwähnt, besteht das Menü „Einstellungen“ aus einer Reihe von Untermenüs, mit denen Sie die Konfiguration von Starfleet Academy an Ihre Bedürfnisse und Ihren Rechner anpassen können. Klicken Sie nach Beendigung der Auswahl in den verschiedenen Untermenüs „Zurück“ an, um in das Hauptmenü zurückzugelangen.

Abbildung 2. *Wählen Sie aus der Liste auf der rechten Bildschirmseite, welchen Parameter Sie ändern wollen; danach wird das entsprechende Fenster auf der linken Seite geöffnet. In diesem Fall werden die Videoparameter, die geändert werden können, angezeigt*

Video: In diesem Untermenü können Sie die Highlight- und Texturdarstellung ein- oder ausschalten, je nachdem ob Ihnen lieber ist, daß in der Grafik feine Details dargestellt werden ober daß der Bildaufbau beschleunigt wird. Auch die Wahl einer geringeren Anzahl an Sternenpunkten beschleunigt die Simulation. Über „Funkeneffekt“ können Sie diesen Effekt ein- oder ausschalten, wobei das Ausschalten für langsamere Rechner empfehlenswert ist. Es ist zwar nicht zu empfehlen, den Meldungsbalken vollständig auszuschalten, doch Sie können die Anzeigequote beeinflussen, indem Sie den Schieberegler am unteren Bildschirmrand mit Hilfe der Maus auf den gewünschten Wert einstellen. Mit dem Schieberegler für den Gammawert können Sie die Bildschirmhelligkeit ändern. Außerdem können Sie auf diesem Bildschirm den Schwierigkeitsgrad des Spiels festlegen. Drei Optionen (von der leichtesten zur schwersten) stehen zur Auswahl: „Neuling”, „Kadett” und „Graduierter”.

Abbildung 3. *Das Untermenü „Audio".*

Audio: In diesem Menü können Sie je nach Leistungsfähigkeit Ihrer Soundkarte Sprachausgabe, Untertitel und Musik einstellen. Mit den Schiebereglern am unteren Menürand können Sie die Sound-bzw. Musiklautstärke anpassen. Klicken Sie den Regler einfach an, und ziehen Sie ihn auf den gewünschten Wert.

Abbildung 4. *Das Untermenü „Steuerung"*

Steuerung: Dieses Menü ist einfach zu verstehen. Obgleich Starfleet Academy auch ausschließlich mit der Tastatur gespielt werden kann, ist ein Joystick vorzuziehen. Wenn Sie einen besitzen, klicken Sie „Joystick benutzen" und danach „Neu Kalibrieren" an, um den Bewegungsbereich Ihres Joysticks an die Simulation anzupassen.

Abbildung 5. *Das Untermenü „Tastatur“*

Tastatur: Die in Tabelle 1 dargestellte Tastatursteuerung ist für die vorgegebene Aufgabe absolut geeignet, doch die Academy akzeptiert, daß viele Kadetten Ihre Tastaturen so einstellen wollen, daß sie der Belegung bei anderen Simulationen ähnelt, die ihnen vertrauter sind. Bewegen Sie dazu einfach mit den Pfeiltasten den roten Markierungsbalken auf die Steuerung, die geändert werden soll, drücken Sie die Eingabetaste, und weisen Sie die gewünschte Taste zu, indem Sie sie einmal kurz drücken. Die Zuweisung der Funktionstasten und der Tasten von 1 bis 0 auf der Haupttastatur können nicht geändert werden.

Das Quartier der Kadetten

Das Quartier eines jeden Kadetten ist für die Verwirklichung seiner Ziele gut ausgerüstet. Wenn Sie das Computerterminal in Ihrem Quartier anklicken, gelangen Sie in das Menü der Spieloptionen. Dieser Bildschirm ist auf keiner Brücke eines Schiffs zu finden. In diesem Menü haben Sie folgende Möglichkeiten:

Speichern: Hiermit speichern Sie Ihren Fortschritt auf dem Weg zum Abschluß der Akademie und dem Aufstieg durch die Ränge. Nur hier können Sie ein laufendes Spiel abspeichern, und Sie sollten davon zwischen den Missionen Gebrauch machen.

Laden: Mit diesem Punkt laden Sie eine vorher gespeicherte Position aus einem Spiel heraus, ohne den Umweg über das Hauptmenü.

Einstellungen: Hiermit rufen Sie das Untermenü „Steuerung" des Hauptmenüs auf, ohne das laufende Spiel verlassen zu müssen. Sie können beliebig viele Einstellungen ändern und sofort zum Spiel zurückkehren.

Crew: In diesem Bereich können Sie die Bewertung Ihrer eigenen Leistung und der Ihrer Mannschaft erfahren. Dabei geht es nicht nur um die Leistung im Simulator sondern in der Academy allgemein. Sinkt der Rang eines Kadetten, bedeutet das, daß Ihre Führung nicht adäquat ist. Wenn Sie Probleme ignorieren, die Ihnen Mannschaftsmitglieder zutragen, hat dies Auswirkungen nicht nur, aber auch auf Ihre Rangstellung.

Abbildung 6. *Die Kadettenkaserne enthält alle Studienunterlagen, die Sie zur Vorbereitung zwischen Simulatormissionen benötigen. Unter anderem erhalten Sie hier auch vollständigen Zugriff auf diese Missionen in einer nicht bewerteten Umgebung und auf den Archivrechner*

Tour durch den Simulator

Der Großteil Ihrer Ausbildung erfolgt auf einer lebensgroßen Nachbildung der Brücke eines Kreuzers der Constitution-Klasse.

Dieser Brückensimulator ist so programmiert, daß er die Funktionen und Fähigkeiten vieler verschiedener Schiffsklassen nachahmen kann, obwohl alle Konsolen und Bedienungselemente gleich bleiben, wenn eine Schiffsklasse höherer oder geringerer Leistungsfähigkeit spezifiziert wird.

Abbildung 7: *Zum Wechsel der Steuerungsstationen auf der Brücke verwenden Sie die Maus oder drücken den entsprechenden Hot Key.*

Sie bewegen sich auf der Brücke, indem Sie die Maus zum linken oder rechten Bildschirmrand ziehen. Mit einem Mausklick bewegen Sie sich im oder gegen den Uhrzeigersinn von einer Steuerungsstation zur nächsten. Wenn eine Station für Sie verfügbar ist, ändert sich der Mauszeiger und stellt das für diese Station gültige Symbol dar. Klicken Sie die Station mit der linken Maustaste an, um so Zugang zu ihren Bedienungselementen zu erhalten. Wenn Sie eine Station verlassen wollen, klicken Sie den unteren Bildschirmrand an, oder drücken Sie ESC.

Lernen Sie die Hot Keys für die verschiedenen Bedienungssysteme auswendig, um die Reaktionszeit in einem Gefecht zu verringern. Diese Methode ist viel schneller als der Stationswechsel mit Hilfe der Maus.

Die Ansicht der vorderen Brücke

Sie verbringen die meiste Zeit auf der Brücke im Kommandantenstuhl. Von diesem Punkt aus fällt Ihr Blick auf den Hauptschirm, der sich in der Mitte über den Steuerkonsolen für Navigation und Bewaffnung befindet.

Abbildung 8: *Die Ansicht der vorderen Brücke*

1. **Hauptschirm**
2. **Waffenkonsole**
3. **Schiffsgeschwindigkeit**
4. **Navigationskonsole**
5. **Statusanzeige**
6. **Radar/Ansicht des Missionsziels/ Schiffsstatus/Zielobjektstatus**

Hauptschirm: In Verbindung mit dem Radarschirm erhalten Sie einen Überblick über die taktische Lage.

> **Das Überleben Ihres Schiffes hängt in höchstem Maße von Ihrer Fähigkeit im Umgang mit den Tasten Ziff.bl. 0 (Einf) und Ziff.bl. , (Entf) ab, mit denen Sie schnell auf gegnerische Schiffe zielen können.**

Wenn Sie Ihren Mauszeiger über den Hauptschirm bewegen, verwandelt er sich in ein Symbol für den Hauptschirm. Wenn Sie dann die linke Maustaste drücken, wird der Hauptschirm im Vollbild dargestellt. Zu diesem Zweck können Sie auch F3 drücken.

Manche Captains ziehen es vor, aus dieser Ansicht ein Gefecht zu führen, und zur Erleichterung ist deshalb eine kleine Darstellung des Radarschirms und der Waffenbereitschaftsanzeige (siehe Erklärung unten) in der Ecke rechts oben vorgesehen. Das aktuelle Zielobjekt erscheint als Drahtmodell in der Anzeige über einem Drahtmodell Ihres eigenen Schiffes. In beiden werden erlittene Schäden annähernd dargestellt. (Siehe Seite 42)

Sie verlassen diese Ansicht und kehren zum normalen Brückenbildschirm zurück, indem Sie den Mauszeiger an den unteren Bildschirmrand bewegen und die linke Maustaste drücken oder die Taste F3 betätigen.

W A R N U N G

In einer Schwerkraftquelle verlieren Sie Ihr Schiff. Planeten werden vom Radar als grau-weiße große Kreise dargestellt. Kollidieren Sie nicht mit ihnen.

Wenn Sie in der Ansicht der vorderen Brücke den Mauszeiger an den oberen Bildschirmrand bewegen, verwandelt er sich in das Symbol für das Logbuch des Captains. Mit der linken Maustaste können Sie eine vollständige Auflistung der Meldungen und Berichte einsehen, die Sie im Laufe der aktuellen Mission erhalten haben. Sie schließen dieses Feld mit der ESC-Taste oder durch anklicken von „Vorheriges“.

Abbildung 9: *Schiffsgeschwindigkeitsanzeige*

Schiffsgeschwindigkeit: (HOT KEYS: ~[Stillstand] , 1 bis 0 [10% Impuls bis voller Impuls], oder Ziffernblock 7 und Ziffernblock 9 zur Steigerung und Verringerung der Geschwindigkeit).

Die Schiffsgeschwindigkeitsanzeige zeigt die tatsächliche Geschwindigkeit (② roter Balken innen) und die angeforderte Geschwindigkeit (① grüner Balken außen). Der schwarze Balken ④ zeigt vollkommenen Maschinenstopp und eine Position links von ihm Rückwärtsbewegung des Schiffs an ③.

Abbildung 10: *Statusanzeige*

1. **Übrige Photonentorpedos**
2. **Statusanzeige der Phaserbänke**
3. **Alarmstatus**
4. **Anzeige der Torpedorohrbereitschaft**
5. **Individueller Status der Phaserbänke**

Photonentorpedos:

Diese Balken halten Sie über diverse Funktionen des Schiffs auf dem laufenden. Der erste steht für die Photonentorpedos. Die Zahl ist die Gesamtzahl an Torpedos, die Ihnen verbleibt ①. Jedes Schiff kann unterschiedlich viele Torpedos tragen und verfügt über eine unterschiedliche Anzahl an Torpedorohren (siehe „Schiffsklassen und ihre jeweiligen Fähigkeiten"). Torpedogehäuse werden auch für Sonden verwendet, d.h. wenn eine Sonde gestartet wird, wird sie von Ihrem Bestand an Photonentorpedos abgezogen. Die Leuchten unter ④ zeigen die Bereitschaft der einzelnen Rohre. Ist eine Leuchte erloschen, ist dieses Torpedorohr unbrauchbar oder zerstört. Im Schadensfall kann es wieder einsatzfähig gemacht werden (siehe Schadenskontrolle).

Phasers:

Die Phaserbänke werden in der zweiten Statusleiste ② angezeigt. Jede Bank wird als eine Linie dargestellt ⑤. Verschwindet eine Linie während eines roten Alarms (siehe „Alarmstatus" unten), ist sie zerstört oder momentan unbrauchbar. Grüne Linien befinden sich im vollen Phaser-Schadensmodus. Wenn Sie Phaser abschalten, werden sie blau dargestellt (weitere Einzelheiten siehe „Waffenkonsole"). Jedes Schiff verfügt über eine andere Anzahl von Phaserbänken (siehe „Schiffsklassen und ihre jeweiligen Fähigkeiten").

Alarmstatus (Hot Key: A dann G, Y oder R):

Der Alarmstatus kann drei Zustände annehmen. Je nach Status kann dies Auswirkungen darauf haben, wie andere Schiffe Ihre Absichten interpretieren. Grüner Alarm bedeutet, daß Ihre Schilde nicht aktiv und Ihre Waffen nicht feuerbereit sind. Dies ist ein Zeichen von Vertrauen und Friedfertigkeit. Bei Gelb sind die Schilde aktiv, die Waffen jedoch nicht feuerbereit. Ein gelber Alarm zeigt Vorsicht und/oder Mißtrauen. Bei einem roten Alarm sind die Schilde aktiv und alle Waffen bereit. Ein roter Alarm kann als eindeutiger Aggressionsakt angesehen werden. Als Captain müssen Sie sich überlegen, welche Einstellung Sie bei der Annäherung an ein anderes Schiff an den Tag legen wollen.

Jeder Alarmzustand verbraucht mehr Energie. Dadurch kann die Funktionsweise von Systemen je nach Schiffszustand eingeschränkt werden (siehe „Maschinenraum“ und „Energiezuweisung“). Während eines roten Alarms kann es bei einem schwer beschädigten Schiff passieren, daß Sie nicht auf Warp umschalten können. Versuchen Sie in diesem Fall, den Alarmstatus zu ändern.

Radar

Abbildung 11: *HOT KEY: Mit R schaltet man zwischen geringer und hoher Reichweite um.*

1. **Vorderer Quadrant (Vorn)**
2. **Rechter Quadrant (Steuerbord)**
3. **Hinterer Quadrant (Achtern)**
4. **Linker Quadrant (Backbord)**
5. **Objekt in der gleichen Fluglage wie Ihr Schiff.**
6. **Objekt unter Ihrem Schiff.**
7. **Objekt über Ihrem Schiff.**

① - ④ dienen zur Information über Quadrantenkontakte.

Dieses Zeichen ⑤ steht für ein Objekt, das sich vor Ihnen auf derselben Ebene wie Sie befindet. An jedem Zeichen befindet sich ein Schwanz, der sich über ⑥ oder unter ⑦ es erstreckt und der die relative Fluglage zu Ihnen darstellt. Eine Linie über dem Zeichen zeigt, daß sich das Objekt unter Ihrer Ebene ⑥, eine Linie darunter ⑦, daß es über Ihnen befindet.

In der Brückenansicht verfügt der Radarschirm über mehrere weitere Funktionen. Wird der Hot Key „O“ gedrückt, zeigt er die momentanen Missionsziele. Noch zu erfüllende Ziele werden weiß, abgeschlossene Missionsziele grün und gescheiterte Missionsziele rot dargestellt. Wenn Sie die Tab-Taste drücken, schalten Sie durch die Darstellung von Radar, Schiffstatus und Status das aktuellen Zielobjekts..

Die Vollschirmdarstellung

(F3 drücken)

Abbildung 20. *Vollschirmdarstellung*

1. Entfernung zum Zielobjekt
2. Status des Zielobjekts
3. Radar
4. Phaserstatus
5. Photonenstatus
6. Photonenanzahl
7. Alarmstatus
8. Schiffsgeschwindigkeit
9. Schiffsstatus
10. Missionsziele

Es ist möglich, im Verlauf eines Gefechtes das gesamte äußere Geschehen darzustellen, wenn man die Taste F3 drückt. Dies ist die Ansicht, die der Captain sieht, wenn er unmittelbar vor dem Hauptschirm steht - eine Position, die manche Captains bevorzugen.

Da der Captain dann die Brückenelemente nicht mehr im Blick hat, werden mehrere wichtige Elemente auf dem Bildschirm eingeblendet.

Zielanzeige: Die obere linke Seite des Schirms zeigt eine Drahtmodelldarstellung des Objektes, auf das sich die Waffen- oder Scansensoren des Schiffes aufgeschaltet haben und das eine ungefähre Darstellung der Schäden bietet, die das Zielobjekt hinnehmen mußte. Grün bedeutet einen praktisch unangetasteten Bereich, gelb ist ein beschädigter, rot ein nicht mehr funktionierender Bereich. Die Sensoren, die

diese Informationen liefern, arbeiten nicht hundertprozentig genau, deshalb sollten Sie dies nicht für eine exakte Statusanzeige des Zielobjekts halten.

Missionsziele: Die Missionsziele sind eine Kurzform der bekannten Ziele, die in der Kommunikationsstation genauer beschrieben werden. Wird ein Ziel weiß dargestellt, wurde es noch nicht erreicht, ist es grün, wurde es erreicht. Ein rot dargestelltes Ziel kann nicht mehr erreicht werden.

Schiffsanzeige: Die linke untere Seite des Schirms zeigt eine Drahtmodelldarstellung Ihres Schiffs, die eine ungefähre Anzeige der momentanen Schäden bietet. Eine genaue Analyse erhalten Sie im Maschinenraum. Grün bedeutet einen praktisch unangetasteten Bereich, gelb ist ein beschädigter, rot ein nicht mehr funktionierender Bereich.

Geschwindigkeits-/Alarmanzeige: Im unteren mittleren Bereich des Schirms erhält der Captain eine Darstellung des aktuellen Alarmstatus und der momentanen Geschwindigkeit.

Waffenstatus: Auf der rechten Schirmseite sehen Sie den aktuellen Bereitschaftsstatus Ihrer Phaser und Photonentorpedos. Die auf- und absteigenden Linien zeigen den momentanen Ladungsstatus. Ein Phaser kann erst abgefeuert werden, wenn die Linie von unten nach oben vollkommen ausgefüllt ist. Ein Photonentorpedo kann erst abgefeuert werden, wenn sich ein heller Punkt an der richtigen Stelle befindet.

Radarschirm (zum Umschalten „R“): Der Radarschirm entspricht dem Radarschirm auf der Brücke, und er kann mit der Taste „R“ von geringer auf hohe Reichweite und zurück umgestellt werden.

Symbole

Zielen

Wissenschaft

Archiv

Kommunikation

Navigation

Aufzug

Maschinenraum

Hauptschirm

Logbuch des Captains

Navigationsstation/Ruder

(Hot Key: „B“ dann „7“)

Bewegen Sie in der Ansicht der vorderen Brücke Ihren Mauszeiger rechts neben die Kommandokonsole im Vordergrund. Der Mauszeiger nimmt die Form des Navigationssymbols an. Durch Drücken der linken Maustaste erhalten Sie Zugriff auf die Navigationselemente.

Abbildung 12. *Die Bedienungselemente für die Navigation dienen vor allem dazu, einen Kurs festzulegen und auf Warp-Antrieb umzuschalten. Taktische Manöver mit Impulsantrieb erfolgen besser mit dem Joystick oder der Tastatur.*

1. **Ausführen**
2. **Kursberechnung**
3. **Warp-Faktor**
4. **Maximaler Warp-Faktor**
5. **Regler für Warp-Faktor**
6. **Hauptansicht (Karte)**
7. **Momentane Position auf der Karte**
8. **Zielmarkierung**
9. **Eingabeleiste**
10. **Bewegungsschaltflächen für den Kartenzeiger**
11. **Drehen / Zoomen**
12. **Berechneter Kurs**
13. **Momentane Position**

Hauptschirm: Dieser Schirm zeigt das All nach Sektor, Sternensystem oder Planeten an, je nachdem, welche Anzeige Sie zur Beurteilung der taktischen Situation benötigen. Wenn Sie dieses Menü anklicken, können Sie direkt Ihren nächsten Kurs berechnen. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, dann können Sie sich mit der Maus im Raster nach links/rechts/oben/unten bewegen. Mit gedrückter rechter Maustaste oder Umschalttaste und linker Maustaste können Sie die Vorwärts-/Rückwarts/Auf-/Ab-Bewegung im Raster ändern. Im Verlauf einer Mission wird der nächste zugewiesene Kurs immer von Ihrem Navigationsoffizier festgelegt.

Drehen / Zoomen: Durch Vergrößerung/Verkleinerung der Darstellung können Sie sich einen Sektor bis hin zu einem bestimmten Planeten anzeigen lassen. Durch das Drehen können Sie Ihren Zeiger von Sektor zu Sektor bewegen (oder von System zu System oder von Objekt zu Objekt innerhalb eines Systems).

Kursberechnung: Diese Funktion berechnet den Kurs, der Sie in das gewählte System bringt. Führt er durch eine Neutrale Zone, werden Sie davor gewarnt, ehe Sie entscheiden können, ob Sie fortfahren wollen.

Warp-Faktor: Der Schieberegler ⑤ steht für den aktuellen Warp-Faktor. Klicken Sie ihn mit der linken Maustaste an, halten Sie sie gedrückt, und schieben Sie ihn nach oben oder unten, um den Warp-Faktor zu erhöhen oder zu senken. Der maximal mögliche Warp-Faktor hängt von der zur Verfügung stehenden Energiemenge ab. Ist Ihr Schiff ernsthaft geschädigt oder ziehen Sie ein anderes Schiff mit Hilfe der Greifstrahlen, beeinflußt dies den maximal möglichen Warp-Faktor. Manchmal kann es sogar nötig sein, den Alarmzustand zu ändern, um genügend Energie für den Warp-Einsatz freizumachen (siehe auch „Maschinenraum: Energiezuweisung“).

Eingabeleiste: Hier können Sie den Kurs zu einem System eingeben, dessen Namen Sie kennen. Geben Sie diesen Namen ein, drücken Sie die Eingabetaste, und der Kurs wird angelegt. Sind Sie sich über die richtige Schreibweise nicht im Klaren, versucht der Schiffscomputer, die beste Entsprechung zu der von Ihnen eingegebenen Zeichenfolge zu finden.

Berechneter Kurs: Diese Funktion zeigt den aktuellen angelegten Kurs und die Reisezeit beim aktuellen Warp-Faktor.

Ausführen

(Hot Key: Umschalttaste + „W“)

Im allgemeinen legt Ihr Steuermann den richtigen Kurs zum nächsten Zielpunkt an, der durch die Missionsanweisungen der Raumflotte oder die Situation vorgegeben ist. Haben Sie den gewünschten Warp-Faktor eingegeben, drücken Sie diese Taste, damit der Befehl ausgeführt wird. Im Hauptschirm ist der Hot Key, mit dem der Warp-Antrieb aktiviert werden kann Umschalttaste + „W“.

Die Waffensteuerungsstation

(Hot Key: „B“ dann „3“)

Bewegen Sie in der Ansicht der vorderen Brücke Ihren Mauszeiger links neben die Kommandokonsole im Vordergrund. Der Mauszeiger nimmt die Form des Zielsymbols an. Durch Drücken der linken Maustaste erhalten Sie Zugriff auf die Waffensteuerungsstation.

Abbildung 13. *Die Waffensteuerungsstation bietet Ihnen eine hohes Maß an Flexibilität und Auswahl beim Einsatz der Schiffsbewaffnung.*

1. **Waffen-Energiezuweisung**
2. **Aktuelles Zielobjekt**
3. **Schildstatus**
4. **Alarmstatus ändern**
5. **Aktueller Alarmstatus**
6. **Zielsteuerung**
   a. Zielobjekt vergrößern und drehen
   b. Schiffszielauswahl
   c. Systemzielauswahl
7. **Aktivierung/Deaktivierung der Phaser**
8. **Aktivierung/Deaktivierung des Greifstrahls**

Waffensteuerung:

Phaser und Photonentorpedos:

Jedes Schiff der Föderation ist sowohl mit Phaserwaffen als auch mit Photonentorpedos ausgerüstet. Dabei hat jedes System sowohl Vor- als auch Nachteile.

Phaser stellen das Primärsystem eines Schiffes dar. Sie sind Strahlenwaffen, die Materie auf eine harmonische Frequenz modulieren, die Atombindungen aufbricht.

Man kann sagen, daß Hochenergie-Phaser Materie auflösen. Phaser sind schneller und haben eine höhere Reichweite als Photonentorpedos und können außerdem mit extremer Genauigkeit eingesetzt werden. Sie können auch so moduliert werden, daß sie ein Schiff einsatzunfähig machen, ohne es zu zerstören.

Die Photonentorpedos stellen das sekundäre Waffensystem Ihres Schiffes dar. Sie bestehen aus einem Duranit-Gehäuse mit einer Materie/Antimaterie-Ladung. Diese Ladung richtet erheblich größeren Schaden an einem Zielobjekt an als ein Phasertreffer. Sie ist nicht in der Lage, ein Schiff nur einsatzunfähig zu machen. Die Torpedos verfügen über eine geringere Reichweite als die Phaser, sind nicht so stark zielgerichtet und nicht in der Lage, ein bestimmtes Schiffssystem anpeilen. Wenn sie abgefeuert werden, stellt der Zielcomputer einen Zünder für die Detonation ein. Mit dieser Funktion wird vermieden, daß Blindgänger Minen für unachtsame Schiffe darstellen, die diesen Sektor zu einem späteren Zeitpunkt durchkreuzen. Weiterhin wird ein fehlgeleiteter Torpedo so nicht zu einer Gefahr für das Schiff, das ihn im Gefecht abgefeuert hat. Verfehlt ein Torpedo in einem Gefecht sein Zielobjekt, explodiert jedoch in dessen Nähe, so richtet er immer noch erheblichen Schaden an. Torpedos sollten im Gefechtsfall umsichtig und sparsam eingesetzt werden. Photonentorpedos sind ausgezeichnet dafür geeignet, die Schilde eines Schiffes zu zerstören. Alle Schiffsklassen verfügen über einen begrenzten Vorrat an Torpedos (siehe „Schiffsklassen und ihre jeweiligen Fähigkeiten“).

Energiezuweisung Phaser/Photonen:

Mit diesen beiden Schiebereglern können Sie die Energiezufuhr für die beiden Systeme erhöhen oder senken. Eine erhöhte Energiezufuhr zehrt an den Reserven des Schiffes. Je mehr Energie ein System erhält, desto größeren Schaden kann es anrichten. Dies kann die Leistungsfähigkeit der anderen Schiffssysteme beeinflussen. Als Beispiele seien genannt: geringere maximale Impulsenergie, ein wie großes Objekt mit dem Greifstrahl eingefangen werden kann, der maximale Warp-Faktor oder die Warp-Funktion an sich.

Blockierphaser

Wenn die Phaser darauf eingestellt sind, ein Objekt funktionsuntüchtig zu machen, leuchtet die Statusanzeige im Hauptschirm blau.

Schildstatus

Diese Anzeige verrät, ob die Schilde des Schiffs hochgefahren sind oder nicht.

Alarmstatus (Hot Key: „A“ dann „G“, „Y“ oder „R“)

Der Alarmstatus kann drei Zustände einnehmen. Je nach Status kann dies Auswirkungen darauf haben, wie andere Schiffe Ihre Absichten interpretieren. Grüner Alarm bedeutet, daß Ihre Schilde nicht aktiv und Ihre Waffen nicht feuerbereit sind. Dies ist ein Zeichen von Vertrauen und Friedfertigkeit. Bei Gelb sind die Schilde aktiv, die Waffen jedoch nicht feuerbereit. Ein gelber Alarm zeigt Vorsicht und/oder Mißtrauen. Bei einem roten Alarm sind die Schilde aktiv und alle Waffen bereit. Ein roter Alarm kann als eindeutiger Aggressionsakt angesehen werden. Als Captain müssen Sie sich überlegen, welche Einstellung Sie bei der Annäherung an ein anderes Schiff an den Tag legen wollen

Sie können von hier aus den Alarmstatus ändern, indem Sie die Farbbalken neben dem Statusanzeiger anklicken.

Jeder höhere Alarmzustand verbraucht mehr Energie. Dadurch kann die Funktionsweise von Systemen je nach Schiffszustand eingeschränkt werden (siehe „Maschinenraum“ und „Energiezuweisung“). Während eines roten Alarms kann es bei einem schwer beschädigten Schiff passieren, daß Sie nicht auf Warp umschalten können. Versuchen Sie in diesem Fall, den Alarmstatus zu ändern.

Automatisches und manuelles Zielen (Hot Keys: „W“ dann „1“ oder „2“)

Das automatische Zielen ermöglicht es dem Computer und dem Waffenoffizier des Schiffs, während des Gefechts ein gegnerisches Schiff im Visier zu behalten. Im Automatik-Modus können Sie auch ein bestimmtes Untersystem eines gegnerischen Schiffes anvisieren (Hot Keys: „V“ dann „1“ bis „8“). Ein unverzichtbarer Bestandteil für die korrekte Funktion des automatischen Zielens sind voll funktionsfähige Sensoren. Sind die Sensoren ernsthaft geschädigt, kann der Computer nicht mehr so gut die beweglichen Ziele verfolgen oder schafft es vielleicht gar nicht, auf das Zielobjekt aufzuschalten. In diesem Modus erscheint eine Zielmarkierung (rot für Phaser, rot mit Fadenkreuz für Photonentorpedos) auf dem Hauptschirm.

Energiezuweisung für Phaser/Photonentorpedos: Mit diesen beiden Schiebereglern können Sie die Energiezufuhr für die Phaser oder die Photonentorpedos erhöhen oder senken. Je nachdem, wieviel Energie Sie Ihnen zuteilen, kann die Leistungsfähigkeit des Schiffes beeinträchtigt werden. Wenn Sie die Phaser-Energie maximieren, wird die Energie für den Impulsantrieb stark herabgesetzt.

Phaser-Modus: Blockieren

(Hot Key: „F“)

Mit diesem Wahlschalter können Sie den Phaser auf die Blockierfunktion schalten und zurück. Manchmal müssen Sie vielleicht ein Schiff zurückführen oder es funktionsunfähig machen, um diplomatische Verwicklungen zu umgehen.

Beim Blockieren machen die Phaser die ausgewählten Schiffsysteme, wie z.B. Triebwerke, Bewaffnung und Schilde, einsatzunfähig. Gleichzeitig wird die Gefahr für die Mannschaft des Zielschiffes minimiert. So können Sie einen Gegner angreifen, ohne sein Schiff zu zerstören. Denken Sie aber daran, daß dieser Modus nicht für Photonentorpedos gilt; wenn Sie ein Torpedo abfeuern, während sich die Phaser im Blockiermodus befinden, richten Sie vollen Schaden an und zerstören womöglich das Zielschiff.

Zielsteuerung

(Hot Key: „V“ dann „1“ - „8“)

Dieser Bildschirm wird nur dann voll aktiviert, wenn sich das Schiff im roten Alarmzustand befindet. Der Hauptschirm zeigt ein Drahtmodell des Zielschiffes. Wählt man eine der dargestellten Schaltflächen, bewegt sich das Bild und zeigt die Lage des Systems auf dem Zielschiff. Hiermit können Sie die Bewaffnung selektiv für Ihre Angriffe nutzen. Schaltet man beispielsweise die Sensoren des Gegners aus, kann er für einen Gegenschlag nichts mehr sehen; schalten Sie die Impulstriebwerke aus, kann er nicht fliehen, so daß Sie Ihren Angriff in Ruhe fortsetzen können. Wenn Sie sein Bewaffnungssystem zuerst ausschalten, besteht die größte Gefahr für Sie dann nur noch darin, mit dem Gegner zusammenzustoßen.

Drehen/Zoomen: Hiermit können Sie die Ansicht des Zielobjektes drehen und seine Darstellung vergrößern oder verkleinern, um die Schwächen des Gegners zu erkennen. Hinweis: Diese Schaltflächen sind nicht aktiv, wenn „System zielen“ gewählt wurde.

Greifstrahl

(Hot Key: „T“)

Mit dieser Funktion können Sie ein Schiff hinter sich herziehen, indem Sie das Zielschiff oder das Zielobjekt in Schlepptau nehmen. Welche Objekte der Greifstrahl ziehen kann, wird begrenzt durch die Ihnen zur Verfügung stehende Energiemenge und die Masse oder Geschwindigkeit des Objektes, das Sie abschleppen wollen. Ist die Masse eines Schiffes größer als die Ihres Schiffes, oder haben Ihre Antriebs- oder Energiesysteme starke Schäden erlitten, kann es sein, daß Sie das Schiff nicht ziehen können. Überprüfen Sie in diesem Fall Ihre Energiezuweisungen.

Wenn Sie ein gegnerisches Schiff mit dem Greifstrahl abschleppen wollen, sollte es vorher unbedingt funktionsunfähig gemacht werden. Auch wenn es von einem Greifstrahl gezogen wird, kann es noch kämpfen.

Die Wissenschaftsstation

(Hot Key: „B“ dann „5“)

Die Wissenschaftsstation und nicht der Hauptschirm ist das Auge des Schiffes. Ehe ein Kontakt auf dem Hauptschirm erscheint, muß er vom Wissenschaftsoffizier mit Hilfe der Schiffssensoren entdeckt werden. Für die Erkundung auf weitere Entfernung können Sie auch eine Sonde zum gewählten Zielobjekt schicken.

Abbildung 14. *Die Wissenschaftsstation ist nicht nur ein Speicher für Daten über Völker, Technologien und Phänomene, sie steuert auch den Betrieb der Schiffsscanner und der Langstreckensonden.*

1. **Linker Hauptschirm (Sensorbereich)**
2. **Rechter Hauptschirm (Gewähltes Ziel)**
3. **Schaltflächen für Zielwahl**
4. **Schaltflächen für Sensormodus**
5. **Schaltflächen für Sondensteuerung**
6. **Für Sensor Darstellung vergrößern/verkleinern und drehen**
7. **Systemzielauswahl Schaltflächen Region**
8. **Ziel vergrößern/verkleinern und drehen**
9. **Umschalten zum Schiffsarchiv**
10. **Anzeige von Zielstatus und -informationen**

Hauptschirm (Links): In diesem Abschnitt werden alle Objekte dargestellt, die momentan gescannt werden können. Klicken Sie dazu einfach das gewünschte Schiff an, oder verwenden Sie die Hot Keys für die Zielauswahl.

Hauptschirm (Rechts): Der Hauptschirmabschnitt dieser Station zeigt das momentan gescannte Objekt an. Diese Objekte werden hier als Drahtmodell und nicht gerendert dargestellt, damit der Zugriff auf die Daten des Objekts schneller vonstatten geht.

Es gibt außerdem 3 Schaltflächen: „Sys", „Kurz", „Lang". Damit wird der Radius der Scanner bestimmt.

„Sys" umfaßt das gesamte System. Einzelheiten werden auf große planetarische Objekte reduziert. Dieser Bereich kann nicht geändert werden.

„Kurz" zeigt alles innerhalb von 10.000 Raumeinheiten um das Schiff so detailreich, wie es der Bildschirm erlaubt. Dieser Bereich kann ausgeweitet werden, indem den Sensoren mehr Energie zugewiesen wird.

„Lang" zeigt die meisten Objekte innerhalb von 50.000 Raumeinheiten um das Schiff in ausreichender Detaildarstellung. Auch dieser Bereich kann ausgeweitet werden, indem den Sensoren mehr Energie zugewiesen wird.

Informationsbildschirm: Ein kleiner Bildschirm in der unteren rechten Ecke der Station zeigt Textinformationen über das momentan gescannte Objekt, z.B. Masse, Geschwindigkeit, aktuelle Flugbahn, Lebenszeichen, Bewaffnung inkl. Status, Schilde mit Status und ob das Schiff getarnt werden kann oder nicht.

Zugriff aufs Archiv

Das Schiffsarchiv ist ein vollkommen anderer Bildschirm als die Wissenschaftsstation, kann jedoch über die Wissenschaftsstation erreicht werden.

Das Schiffsarchiv dient Ihnen als Hilfe. Haben Sie eine Frage bezüglich eines Objektes, gehen Sie ins Archiv, oder drücken Sie zum Nachschlagen „B“ und dann „6“. Kann das Archiv Ihre Frage nicht beantworten, oder haben Sie Ihr Missionsziel vergessen, können Sie von der Kommunikationsstation immer noch die Raumflotte rufen, um Anweisungen zu erhalten. Ihre aktuelle Mission findet sich der Einfachheit halber auf dem Kommunikationsbildschirm.

Mit dieser Schaltfläche erhalten Sie Zugriff auf das Schiffsarchiv. Es enthält im großen und ganzen die gleiche Information wie ein Scan, jedoch nur über schon bekannte Objekte oder Hintergrundmaterialien. Weitere Einzelheiten zum Schiffsarchiv finden Sie im entsprechenden Abschnitt weiter unten.

Systemauswahl

Diese Schaltflächen zeigen den Status eines Systems auf dem gescannten Objekt, wenn es entdeckt wurde. Ist das gewählte System auf einem Objekt unbekannt, versuchen die Scanner, es zu erfassen. Ein Beispiel: Die Reliant trifft auf ein Schiff eines unbekannten Volkes. Kein Schiff der Föderation ist diesem Schiffstyp vorher jemals begegnet, also scannt es die Reliant. Der Captain dieses Schiffes sieht diese Handlung als feindselig an und aktiviert die Waffen, um auf die Reliant zu feuern. Der Captain der Reliant beschließt, dieses Schiff funktionsunfähig zu machen, und gibt dem Wissenschaftsoffizier den Auftrag, nach Impulsantrieb und Bewaffnung zu scannen. Der Wissenschaftsoffizier klickt die Schaltfläche „Impuls“ an, und sobald die Sensoren den Teil des gegnerischen Schiffes entdecken, in dem sich die Impulstriebwerke befinden (dies geht normalerweise recht schnell und einfach, da Impulstriebwerke schwer zu verstecken sind), wird dieser Schiffsteil auf dem Hauptschirm hervorgehoben, und das Drahtmodell wird zur besseren Ansicht dorthin gedreht. Dieser Vorgang würde dann für die Bewaffnung wiederholt werden. Nach diesen beiden Scans kann der Bewaffnungsoffizier das gegnerische Schiff funktionsunfähig machen, und ein Dialog mit friedlichem Ausgang kann sich anschließen. Die folgenden Systeme können über die Scan-Funktion identifiziert werden:

Warp
Schilde
Primärbewaffnung (Phaser, Disruptoren)
Sensoren
Tarnung
Sekundärbewaffnung (Photonentorpedos, Plasmatorpedos)
Impulstriebwerke
Kommunikationssystem
Lebenserhaltungssysteme
Rumpf
Greifstrahl
Transporter

Ziel Scannen: Leitet einen grundlegenden Scan des momentan gewählten Objektes ein.

Nächstes Ziel: Wählt ein anders Ziel zum Scannen.

Vorheriges Ziel: Kehrt zum vorher gescannten Objekt zurück.

Sonde: Zeigt das gewählte Ziel aus der momentanen Perspektive der ausgesandten Sonde. Gibt es zu einem Zeitpunkt mehr als eine aktive Sonde, können Sie diese mit „Nächstes/Vorheriges Ziel" durchgehen. Wählen Sie diese Schaltfläche ein zweites Mal, so kehren Sie in den normalen Scan-Modus zurück.

Sonde starten

(Hot Key: „P")

Der Zielort der Sonde kann vor dem Startbefehl auf der Sektorkarte gewählt werden. Wird kein Zielort angegeben, bewegt sich die Sonde in gerader Linie in die Richtung, in die Sie abgeschickt wurde, bis ihr die Energie ausgeht und sie keine Scan-Daten mehr an das Schiff zurücksendet. Wenn Sie den Flug der Sonde auf der Sektorkarte verfolgen, würde sie zu diesem Zeitpunkt verschwinden. Sonden sind modifizierte Photonentorpedos, so daß jede gestartete Sonde die verfügbare Anzahl an Photonentorpedos verringert.

Sonden können keine Scans von einem Sektor zum anderen übertragen. Sie sollten sie daher in der Nähe von Sektorgrenzen vorsichtig einsetzen, um sie nicht sinnlos zu verschwenden. Aus diesem Grund können Sie Sonden auch nicht als Horchposten in Sektoren nutzen, die Sie gerade verlassen haben.

Das Schiffsarchiv
(Hot Key: „B“ dann „6“)

Im oberen rechten Bildschirm des Hauptschirms wird eine alphabetische Auflistung aller verfügbaren Themen angezeigt. Blättern Sie durch diese Themen, und wählen Sie eines, indem Sie es mit der linken Maustaste anklicken. Ist zu diesem Thema ein Bild verfügbar, erscheint es im linken Fenster. Der Texteintrag zu diesem Thema wird im mittleren Fenster angezeigt.

Abbildung 15. *Das Schiffsarchiv ist erreichbar über die Wissenschaftsstation und über die Computerbildschirme in den Kadettenquartieren.*

1. Anzeige des Bildes zum Eintrag
2. Informationsfenster zum Eintrag
3. Eingabefeld für die Suche
4. Liste der Archiveinträge
5. Querverweisliste des Archivs
6. Umschalten zur Wissenschaftsstation

Wenn Sie schnell zu einem Eintrag gelangen wollen, geben Sie den Namen des gesuchten Eintrags ein. Die Schiffscomputer versuchen, die Einträge zu finden, die zu Ihrer Eingabe passen, und zeigen auch Querverweise zu dem gewählten Eintrag. Klicken Sie einen Eintrag mit der linken Maustaste an, so wird dieser Eintrag

angezeigt, doch die Querverweise des vorherigen Eintrags werden beibehalten. Wenn Sie die Eingabetaste drücken, schaltet der Computer vollständig zu diesem Eintrag und seinen Querverweisen um.

Maschinenraum/Schadenskontrollstation

Sie können über die ehrfurchterregendste Sammlung an Waffen verfügen, die die Galaxie je gesehen hat, doch wenn Ihnen die Energie für ihren Betrieb fehlt, ist sie so nutzlos wie ein erschöpfter Dilithiumkristall. Alles auf dem Schiff benötigt Energie, von den grundlegenden Lebenserhaltungssystemen bis zu den Schilden. Dazu kommt, daß die Energie des Schiffes begrenzt ist und daher je nach taktischer Lage sinnvoll eingesetzt werden muß.

Abbildung 16. *Die Bildschirme für Maschinenraum und Schadenskontrolle teilen sich eine Konsole. Um zwischen den beiden hin- und herzuschalten, klicken Sie die Schaltfläche in der unteren rechten Ecke beider Bildschirme an.*

Maschinenraum: Schadenskontrolle

(Hot Key: „B“ dann „1“)

Hauptschirm: Zeigt ein Drahtmodell des Schiffes. Leicht geschädigte Systeme werden gelb dargestellt, schwer geschädigte rot. Grün steht für vollkommen intakte Systeme.

Systemauswahl: Wenn Sie eine dieser Schaltflächen anklicken, wird das Drahtmodell im Hauptschirm zur optimalen Ansicht auf das gewählte System gedreht, und dieses wird vergrößert dargestellt. Folgende Schiffssysteme können auf diese Art und Weise inspiziert werden:

Warp	**Schilde**	**Photonen**
Phaser	**Impulsantrieb**	**Sensoren**
Kommunikation	**Lebenserhaltung**	**Greifstrahl**
Transporter		

Einsatz der Schadenskontrollstation

Links neben der Schadenskontrolleiste eines jeden Systems befindet sich ein farbiges Quadrat. Die gleichen Farben tauchen im Drahtmodell auf und zeigen den tatsächlichen Schaden an. Wenn Sie sehen wollen, welcher Teil des Drahtmodells dem System entspricht, klicken Sie den Systemnamen mit der Maus an, und das Drahtmodell wird so gedreht, daß Sie die beste Sicht auf das System haben.

Abbildung 17. *Schadenskontrollstation*

1. **Hauptschirm**
2. **Systemstatus**
3. **Systemauswahl**
4. **Schieberegler für Zuweisung der Schadenskontrollteams**
5. **Sperrknöpfe für Teamzuweisung**
6. **Teamzuweisung rückgängig machen**
7. **Umschalten zur Energiezuweisung**
8. **Schaltfläche zu Transporteraktivierung**

- Sind alle Systeme bereit, erscheinen alle Quadrate grün.
- Ein geschädigtes System wird gelb dargestellt.
- Ein stark geschädigtes System wird orange dargestellt.

- Ein System, das fast funktionsunfähig ist, wird rot dargestellt.
- Ein funktionsunfähiges System blinkt rot.
- Ein vollkommen zerstörtes System ist schwarz.

Blinkende rote Leuchten „ausschalten"

Blinkt das Quadrat links neben der Schadensleiste rot, funktioniert das System nicht, bis es wieder repariert wurde. Zeigt das Drahtmodell `das System grün, während das Quadrat rot blinkt, wechseln Sie zum Bildschirm „Energiezuweisung", und machen Sie das System wieder einsatzbereit.

Sperrknöpfe

Die kleinen roten Knöpfe neben den Zuweisungsreglern für die Schadenskontrolle sind „Sperrknöpfe." Drücken Sie diese, um die Prozentzahl der Schadenskontrollaktivität, die Sie dem System zugewiesen haben, konstant zu halten, ungeachtet aller anderen Anforderungen. Dies ist eine leistungsstarke Funktion, die jedoch mit Vorsicht zu gebrauchen ist.

Zuweisungsanzeige

Hiermit erhalten Sie eine schnelle Übersicht darüber, wie die Schadenskontrollteams zugeteilt sind. Wurden keine zugeteilt, verteilen sie sich gleichmäßig auf alle Systeme. Wollen Sie dies ändern, ziehen Sie einen Schieberegler mit gedrückter linker Maustaste nach links oder rechts. Die Zuteilung zu den anderen Systemen wird in dem Maß verringert, in dem sie die Zuteilung zum gewählten System erhöhen.

Umschalten zur Energiezuweisung/Schadenskontrolle: Diese Schaltfläche gibt es auf beiden Kontrollbildschirmen an der gleichen Stelle. Sie schaltet zwischen den beiden möglichen Erscheinungsformen des Maschinenraums hin und her.

Maschinenraum: Energiezuweisung

Die Energiezuweisung ist eine immens wichtige Aufgabe auf dem Schiff. Jedes Schiffssystem verfügt über einen Leistungswert. Ist ein System intakt, liegt er bei 100 %. Dieser Wert sinkt, wenn ein System geschädigt wird. Teilt man ihm dann mehr Energie zu, wird dieser Abfall kompensiert. Jedes Schiff verfügt über eine begrenzte Energiemenge, die auf alle Systeme verteilt werden kann. Die Energiezuweisung stellt einen Balanceakt dar, der sorgfältig bedacht werden muß. Manche System haben einen enormen Einfluß auf Ihr Schiff und Ihre Mannschaft. Dazu gehören:

Abbildung 18. *Schadenskontrollstation*

1. Schiffsstatusanzeige
2. Gesamte eingesetzte Energie
3. Leistungswert des gewählten Systems
4. Regler für Energiezuweisung
5. Alarmstatus
6. Systemauswahl
7. Schaltfläche für Notenergie
8. Umschalten zur Schadenskontrolle
9. Schaltfläche für Transporteraktivierung
10. System einsatzbereit machen

Denken Sie daran, daß die Schilde und Waffen eines Schiffes bei einem grünen Alarm inaktiv sind, bei Gelb sind die Schilde aktiv, die Waffen jedoch inaktiv, bei rotem Alarm sind Bewaffnung und Schilde aktiv.

Lebenserhaltung: Verfügt dieses System über nicht genügend Energie oder wurde es zu sehr geschädigt, müssen Sie innerhalb eines begrenzten Zeitraums zur Raumbasis zurückkehren, bevor es den Dienst versagt. In diesem Fall wären Sie und Ihre Mannschaft verloren.

Sensoren: Sensoren sind Ihre Augen. Erhalten sie nicht genügend Energie, beeinträchtigt dies Ihre Sicht, Ihr Zielen und Ihr Radar. Manchmal können auch andere äußere Einflüsse, wie z.B. Nebel, die Sensoren beeinflussen. Sie können dann die Gesamtenergie für die Sensoren erhöhen, um dies auszugleichen.

Warp: Wenn Sie nicht genügend Energie haben, können Sie den Warp-Antrieb nicht nutzen. Werden Ihre Warp-Gondeln zerstört, müssen Sie die Raumflotte rufen, um nach Hause geschleppt zu werden.

System einsatzbereit machen

Wenn Sie dies mit der linken Maustaste anklicken, wird das gewählte System wieder einsatzbereit gemacht, wenn es vorher wegen Schäden ausgeschaltet war. Sie können auch ein ungefährdetes System ausschalten, um dessen Energie anderen Untersystemen zur Verfügung zu stellen, die sie zu dem Zeitpunkt benötigen.

Maschinenraum: Systemauswahl

(Hot Key: „B“ dann „2“)

Wenn Sie eine dieser Schaltflächen anklicken, wird das Drahtmodell im Hauptschirm zur optimalen Ansicht auf das gewählte System gedreht, und dieses wird vergrößert dargestellt. Folgende Schiffssystem können auf diese Art und Weise inspiziert werden:

Warp
Photonen
Kommunikation
Transporter
Schilde
Phaser
Lebenserhaltung
Backbord
Impuls/Sensoren
Greifstrahl

Energielevelanzeige

„Gesamtenergie“ zeigt die Gesamtenergiemenge, die das Schiff liefert. Wurde ein System ausgewählt, wird hier die Energiemenge angezeigt, die dem System zugewiesen wurde. Wollen Sie diesen Wert ändern, ziehen Sie den Regler mit der Maus auf die gewünschte Stellung. „Effizienz“ zeigt den Gesamtleistungswert, wenn kein System gewählt wurde, und den Leistungswert eines bestimmten Systems, wenn es ausgewählt wurde.

Notenergie

Macht die Notenergie einsatzbereit. Damit wird dem Schiff für einen kurzen Zeitraum zusätzlich Energie zur Verfügung gestellt, doch es wird gleichzeitig die Wahrscheinlichkeit erhöht, daß ein geschädigtes System durchbrennt. Setzen Sie die Notenergie wohlüberlegt ein, der Name sagt es ja schon.

Transporter

(Hot Key: „I")

Im Verlauf einer Mission kann es dazu kommen, daß Sie Gegenstände oder Personen transportieren müssen. Hiermit können Sie den Transporter bei Bedarf während einer Mission aktivieren. Dabei werden Ihre Schilde automatisch deaktiviert und wieder aktiviert.

Die Kommunikationsstation

(Hot Key: „B" dann „4")

Der letzte Punkt auf Ihrer Tour durch den Simulator ist die Kommunikationsstation. Sie ist sehr einfach zu beherrschen und für die meisten neuen Raumflotten-Leutnants der erste Posten.

Sie können die Raumflotte jederzeit rufen, wenn Sie Ratschläge dazu benötigen, wie Sie in einer Situation am besten vorgehen. Wenn man Ihnen dort helfen kann, wird man das tun. Ansonsten verbleibt man dort relativ unkommunikativ und wird Ihnen raten, mit Ihren Missionszielen fortzufahren.

Alle Schiffe, Raumbasen und Planeten, mit denen Sie kommunizieren können, werden im linken Anzeigefenster der Kommunikationsstation dargestellt. Wollen Sie einen Dialog einleiten, klicken Sie den gewünschten Partner in der Liste mit der linken Maustaste an, worauf er die Farbe von grün auf rot ändert, und klicken Sie dann mit der linken Maustaste die Schaltfläche „Rufen" an. Will man mit Ihnen reden, wird man das tun.

Abbildung 19. *Sie verbringen wahrscheinlich nicht viel Zeit in der Kommunikationsstation, doch Sie werden nicht glücklich sein, wenn sie im Ernstfall nicht funktioniert.*

1. Rufliste
2. Rufschaltfläche
3. Liste der Missionsziele

Wenn Sie einen höheren Warp-Faktor benötigen, als er mit der aktuellen Schiffskonfiguration möglich ist, nutzen Sie die Konsole für Maschinenraum/Schadenskontrolle, um Energie nach Bedarf neu zuzuweisen, Notenergie einzuschalten oder die Komponenten zu reparieren, die die maximale Warp-Fähigkeit des Schiffes beeinträchtigen.

Schiffsklassen und ihre jeweiligen Fähigkeiten

Sie müssen nicht nur Ihren Auftrag kennen, sondern ebenso sich und Ihren Gegner. Sich selbst zu kennen bedeutet, die Stärken und Grenzen Ihres Schiffes und der Ihnen unterstellten Mannschaft einschätzen zu können. Captain Kirk stellte es während Ihrer Willkommensrede so treffend dar: Manche Mannschaften haben die Fähigkeit, aus veraltetem Material das letzte herauszuholen, und können so bei besseren Schiffen mit weniger fähigen Mannschaften „die Funken fliegen lassen".

Die Kenntnis des Gegners beschränkt sich aber nicht nur auf die Kenntnis der Stärken und Schwächen seines Schiffes, sondern beinhaltet auch ein gewisses Verständnis für die Einstellung der Mannschaft, die dieses Schiff führt. Dazu muß man die bekannten fremden Kulturen, wie die der Klingonen und Romulaner, kennenlernen, und man muß den Willen haben, seinen Horizont zu erweitern. Sie werden nicht in der Lage sein, die Absichten eines Gegners aufgrund unserer Kenntnis seiner Kultur und Geschichte vorherzusagen. Sie können sich jedoch auf der Basis Ihres Wissens über seine Fähigkeiten ausmalen, was im schlimmsten Fall eintritt. Im Grunde müssen Sie dies ständig und ohne zu zögern tun. Wenn Sie ständig an den schlimmsten Fall denken und Vorkehrungen treffen, um ihn zu verhindern oder zumindest die Folgen zu lindern, falls er eintreten sollte, unternehmen Sie alles Ihnen mögliche, um die Interessen Ihrer Mannschaft und auch die der Raumflotte zu schützen.

Die Excelsior-Klasse

Die Excelsior-Klasse ist momentan der ganze Stolz des Schiffbaus der Föderation und ein Raumschiff erster Güte. Es verfügt über modernste Antriebs- und Waffensysteme. Zur Excelsior-Gefechtslinie gehören folgende Schiffe:

USS Berlin-NCC-14232
USS Charleston-NCC-42285
USS Crockett-NCC-38955
USS Fearless-NCC-14598
USS Intrepid-NCC-38907
USS Melbourne-NCC-62043
USS Repulse-NCC-2544
USS Cairo-NCC-42136
USS Crazy Horse-NCC-50446
USS Excelsior-NX-2000
USS Hood-NCC-42296
USS Livingston-NCC-34099
USS Potemkin-NCC-18253
USS Roma-NCC-2010

Abbildung 21. *Die Originalkonfiguration der Excelsior-Klasse*

Mannschaftsstärke: 650

Primärbewaffnung: 5 vorwärtsfeuernde Phaserbänke, 2 rückwärtsfeuernde Phaserbänke

Sekundärbewaffnung: 4 vorwärtsfeuernde Photonentorpedorohre, 2 rückwärtsfeuernde Photonentorpedorohre

Leistung des Deflektorschilds: Hoch

Rumpf: Stark

Masse: Schwer

Torpedostückzahl: 200

Die Excelsior-Klasse stellt das größte Schiff dar, das Sie in der Simulator-Umgebung kommandieren werden. Aufgrund der Trägheit seiner Masse ist es bei Manövern auf engem Raum nicht so leicht zu handhaben. Sie können dies ausgleichen, indem Sie Ihre Triebwerks- und Steuerbefehle ein paar Sekunden früher geben als bei der Constitution-Klasse und indem Sie für gleiche Manöver einen größeren Wendekreis vorsehen.

Die Constitution-Klasse

Das Raumschiff der Constitution-Klasse stellt das Rückgrat der Flotte der Vereinigten Föderation der Planeten dar. Die folgenden Schiffe, von denen heute nicht mehr alle aktiv eingesetzt werden*, haben der Raumflotte ausgezeichnete Dienste geleistet:

USS Constellation-NCC-1017
** Zerstört durch die Doomsday-Maschine*

USS Constitution-NCC-1700
USS Defiant-NCC-1764
** Verschollen in einem Dimensionsriß während des ersten Kontakts mit den Tholianern.*

USS Enterprise-NCC-1701
USS Excalibur-NCC-1664
USS Exeter-NCC-1672
** Aufgegeben in der Umlaufbahn um Omega IV*

USS Farragut-NCC-1647
USS Hood-NCC-1703
USS Intrepid-NCC-1831
**Zerstört von Raumamöben*

USS Lexington-NCC-1709
USS Potemkin-NCC-1657
USS Republic-NCC-1371
USS Yorktown-NCC-1717
** Wieder in Dienst gestellt als USS Enterprise, NCC-1701-A*

USS Apollo-NCC-1725
USS Furious-NCC-1704

USS Musashi-NCC-1804
USS Trojan-NCC-4200

Constitution-Klasse (Umgebaut)

USS Eagle-NCC-956
USS Enterprise-NCC-1701
** Gestohlen und zerstört über Genesis*
USS Enterprise-NCC-1701-A

Abbildung 22. *Originalkonfiguration der Constitution-Klasse*

Abbildung 23. *Umbau der Constitution-Klasse*

Mannschaftsstärke: 611

Primärbewaffnung: 4 vorwärtsfeuernde Phaserbänke

Sekundärbewaffnung: 2 vorwärtsfeuernde Photonentorpedorohre

Leistung des Deflektorschilds: Mittel

Rumpf: Mittel

Masse: Schwer

Torpedostückzahl: 100

Schiffe der Constitution-Klasse stellen eine ausgezeichnete Mischung aus Beweglichkeit und Feuerkraft dar, so daß sie exzellente Plattformen für die meisten gängigen Situationen sind. Es dürfte Sie nicht überraschen, daß diese Klasse den meisten Mitgliedern und Ausbildern der Starfleet Academy sehr ans Herz gewachsen ist. Schließlich haben sie auf diesen Schiffen ihre ersten Erfahrungen gesammelt und deren Stärken genutzt, um so manche gefährliche Lage zu überleben. Von Ihnen erwarten sie nicht weniger.

Die Miranda-Klasse

Der Leichtkreuzer der Miranda-Klasse ist ein außergewöhnlich leistungsfähiges mittelgroßes Schiff. Es verfügt zwar nicht über die Ausdauer der Schiffe der Constitution- oder Excelsior-Klasse, manövriert diese jedoch in taktischen Manöverspielen immer wieder aus. Die folgenden Schiffe der Miranda-Klasse wurden gebaut:

USS Reliant-NCC-1864
** Zerstört bei der Detonation des Genesis-Gerätes*

USS Saratoga-NCC-1867
USS Atlantis-NCC-1865
USS Brittania-NCC-5311
USS Essex-NCC-1727
USS Rutherford-NCC-1835

Miranda-Klasse (Umbau II)

Abbildung 24. *Originalkonfiguration der Miranda-Klasse*

Mannschaftsstärke: 250

Primärbewaffnung: 2 vorwärtsfeuernde Phaserbänke, 2 rückwärtsfeuernde Phaserbänke

Sekundärbewaffnung: 2 vorwärtsfeuernde Photonentorpedorohre, 2 rückwärtsfeuernde Photonentorpedorohre

Leistung des Deflektorschilds: Mittel

Rumpf: Leicht

Masse: Leicht

Torpedostückzahl: 60

Die Schilde dieser Schiffe sind zwar genauso gut wie die der Constitution-Klasse, doch wenn sie einmal nicht mehr funktionsfähig sind, kann die Miranda direktem Feuer bei weitem nicht so gut widerstehen. In gleichartigen taktischen Situationen, wenn die Schilde beschädigt oder ganz zerstört sind, muß eine Miranda ihre Schnelligkeit und Beweglichkeit ausspielen, um Treffer zu vermeiden, wohingegen ein Schiff der Constitution-Klasse weiterkämpfen könnte.

Die Oberth-Klasse

Die Oberth-Klasse ist eindeutig für den leichten Einsatz gedacht und sollte nur als letztes Mittel in eine Gefechtssituation gebracht werden. Trotzdem haben sich viele dieser Schiffe genau dort wiedergefunden. Die folgenden Schiffe waren zwischenzeitlich Teile der Gefechtslinie der Raumflotte:

USS Biko-NCC-50331
USS Cochrane-NCC-59318
USS Copernicus-NCC-623
USS Grissom-NCC-638
 * *Zerstört von einem klingonischen Bird of Prey über Genesis*
USS Raman-NCC-59983
USS Lagrange-NCC-617
USS Lake-NCC-618

Abbildung 25. *Ein Schiff der Oberth-Klasse ist das leistungsschwächste Schiff, das Sie befehligen können. Als solches stellt es die größte Herausforderung dar, wenn es darum geht, Ihre Kommandofähigkeiten zu stärken, da Sie aus einer unterlegenen Stellung heraus kämpfen müssen..*

Mannschaftsstärke: 200

Primärbewaffnung: 2 vorwärtsfeuernde Phaserbänke

Sekundärbewaffnung: 1 vorwärtsfeuerndes Photonentorpedorohr

Leistung des Deflektorschilds: Mittel

Rumpf: Leicht

Masse: Leicht

Torpedostückzahl: 20

Schiffe der Oberth-Klasse werden von der Raumflotte auf vielfältige Weise eingesetzt, von Versorgungsschiffen bis hin zu wissenschaftlichen Forschungsstationen. Mehrere wurden auch für die Verwendung außerhalb der Raumflotte gebaut. Diese Schiffe erhalten das Kennzeichen „SS“ anstelle des vertrauteren „USS”.

Klingonen

Die Klingonen sind von Natur aus ein sehr aggressives Volk und sehr fähige Krieger. Sie erachten Höflichkeit und Freundlichkeit als Zeichen von Schwäche und sollten dementsprechend behandelt werden. Das Klingonen-Imperium ist zersplittert und steht immer am Rande eines Bürgerkriegs. Die verschiedenen Splittergruppen agieren manchmal im Einklang mit dem Hohen Rat, manchmal nicht, so daß sie als unberechenbare Gegner angesehen werden müssen. Viele Fraktionen sind Radikale oder Freibeuter, die nur sich selber gegenüber loyal sind.

Die früher bestehende Allianz zwischen Klingonen und Romulanern hat beiden Kulturen große wissenschaftliche Entdeckungen eingebracht. Die Romulaner erhielten mehrere D-7-Schlachtkreuzer der Klingonen und dadurch Warp-Antrieb und verrieten im Austausch das Geheimnis ihrer Tarntechnologie. Eines der am häufigsten eingesetzten klingonischen Raumschiffe, der bekannte Bird of Prey, ist vielleicht die konkreteste Mahnung an diese vergangene Allianz. Dennoch stellen die neuen Klingonen-Schlachtkreuzer die eigentliche Macht der Klingonenarmee dar, denn sie sind leistungsstark und schnell.

Obwohl sich ihre technologischen Kenntnisse seit langem in Richtung effizienterer Waffen- und Gefechtssysteme entwickelt haben, werden die meisten „Unstimmigkeiten“ zwischen den Klingonen weiterhin mit der alten Methode ihrer Vorfahren ausgetragen, nämlich im Nahkampf. Als Hieb- und Stichwaffen setzen die Klingonen diverse Schwerter und Messer ein, die innovativste und tödlichste ist jedoch das Bat'telh.

Für die Gelegenheiten, wenn Langstreckenwaffen mit hoher Durchschlagskraft angebrachter sind, hat die Klingonen-Wissenschaft mehrere hocheffiziente Disruptoren hervorgebracht. Diese Geräte, die im allgemeinen Pistolenform haben, verfügen zwar nicht über die Fähigkeit der Phaser, Materie aufzulösen, doch ihre zerstörerische Wirkung pro verbrauchter Reserveenergieeinheit ist höher. Größere, in Schiffen eingebaute Versionen dieser Disruptoren stellen die Primärbewaffnung der Klingonenflotte dar und können so eingestellt werden, daß sie besonders effektiv gegen die Schilde und Rümpfe der gegnerischen Schiffe wirken. Des weiteren gibt es in Klingonenschiffen Abwandlungen des Photonentorpedos, doch basieren diese nicht auf der Wissenschaft der Föderation sondern auf den Waffen, die während der kurzen Allianz von Klingonen und Romulanern erworben wurden.

Die K'vort/B'Rel-Klasse

Der klingonische Bird of Prey ist das gegnerische Schiff, das Ihnen am häufigsten begegnen wird. Diese Schiffe werden von praktisch allen Feudal-Clans der Klingonen eingesetzt, und Sie wissen nie, was Sie erwartet, wenn Sie einem davon begegnen.

Abbildung 26. *Klingonischer „Bird of Prey"*

Mannschaftsstärke: 12

Primärbewaffnung: 2 vorwärtsfeuernde Disruptorbänke

Sekundärbewaffnung: 1 vorwärtsfeuerndes Photonentorpedorohr

Leistung des Deflektorschilds: Mittel

Rumpf: Stark

Masse: Leicht

Sonstiges: Tarnfähigkeit

In den meisten taktischen Situationen setzen die Kommandanten der Klingonen die Tarnfähigkeit als Überraschungselement ein. Bedenken Sie jedoch, daß sie keine Waffen abfeuern können, solange sie getarnt sind. Häufig schleichen sie sich getarnt sehr nah an ihr Ziel heran. Als aufmerksamer Kommandant halten Sie die Photonentorpedos bereit, um sie auf den Bird of Prey abzufeuern, wenn er Ihrem Schiff am nächsten kommt.

Die K'Tinga-Klasse

Die Kreuzer der D-7- und K'Tinga-Klasse sind zwar furchterregender als ihre kleineren Verwandten, jedoch viel unbeweglicher. Eine gut geführte Miranda kann im allgemeinen diese Aggressoren-Klasse ausschalten, vorausgesetzt, daß diese nicht die alles entscheidende erste Salve ins Ziel setzt.

Abbildung 27. *Die K'Tinga ist eine aufgewertete Version der klingonischen Schlachtkreuzer der D-7-Klasse*

Abbildung 28. *Die Varianten D7 und D7A stellen das Rückgrat der Klingonenflotte dar. Zur Vereinfachung der Ausbildungsziele sieht die Academy all diese Plattformen so an, als ob sie die gleichen Fähigkeiten hätten*

Mannschaftsstärke: 325

Primärbewaffnung: 4 vorwärtsfeuernde Disruptorbänke

Sekundärbewaffnung: 1 vorwärtsfeuerndes Photonentorpedorohr, 1 rückwärtsfeuerndes Photonentorpedorohr

Leistung des Deflektorschilds: Mittel

Rumpf: Stark

Masse: Schwer

Sonstiges: Ungefähr 50 % der D7 wurden zur D7-A mit Tarntechnik aufgerüstet.

Die Ber'taa-Klasse

Die neueste Klingonengefahr. Leider sind über diese Plattform noch keine Informationen verfügbar.

Hinweis: Keine weiteren Informationen verfügbar

Romulaner

Das Militär ist die zentrale Organisation im romulanischen Imperium. Nach dem Auftauchen der Föderation in ihrem System überließen die Romulaner dem Militär umfassende Machtbefugnisse. Diese Betonung des Militärdienstes führte wiederum zu einer gesellschaftlichen Aufwertung des Militärs. Militäroffiziere genießen ein hohes soziales Ansehen und beginnen nach ihrem aktiven Dienst häufig eine Karriere als hohe Regierungs- oder Handelsbeamte.

Das Militär wird geführt vom Oberkommando, das aus der Marineadmiralität und den Anführern aller militärischen Legionen besteht. Von Mitgliedern des Militärs wird erwartet, daß sie den Dienstweg befolgen und Probleme und Fortschritte selbstverständlich ihren unmittelbaren Vorgesetzten melden.

Nach dem ersten Krieg mit der Föderation nutzten die Romulaner ihre technischen Fähigkeiten zum Bau eines Schiffes, das ihr Imperium verteidigen konnte. Das Ergebnis war Warbird, der von jedem, sowohl den Klingonen als auch der Föderation, als eines der besten, solidesten und beweglichsten Schiffe mit Warp-Antrieb angesehen wird, das je konstruiert wurde. Ein Warbird ist klein, verfügt aber über ein einschüchterndes Arsenal, vor allem das molekulare Implosionsfeld auf Plasmabasis.

Neben dem imposanten Warbird waren die Romulaner das erste Volk im Quadranten, das eine funktionsfähige Tarneinrichtung hervorbrachte. Ein Prototyp davon wurde kurz nach seiner Entwicklung von der Föderation gestohlen, war jedoch nicht vollständig kompatibel mit den Antriebssystemen der Föderation und ist daher in der Raumflotte nicht im allgemeinen Gebrauch. Die Klingonen tauschten etwas später die Warp-Technologie gegen dieses Gerät ein und paßten es erfolgreich an ihre Schiffe an. Die meisten Romulanerschiffe sind mit der Tarneinrichtung ausgerüstet, da sie beeindruckende taktische Vorteile bietet.

Warbird

Romulanische Warbirds sind gewaltige Gegner, auch wenn sie einer Überzahl oder höherklassigen Schiffen gegenüberstehen. Behandeln Sie sie mit dem Respekt, den sie verdienen, oder die Folgen könnten verheerend sein.

Abbildung 29. *Angesichts der Einschränkungen von Masse und Klasse innerhalb des Schiffsbaus wird der romulanische Warbird in weiten Kreisen als leistungsfähigste Kriegsschiffskonstruktion aller Völker angesehen.*

Mannschaftsstärke: 45

Primärbewaffnung: 2 vorwärtsfeuernde Disruptorbänke

Sekundärbewaffnung: 1 vorwärtsfeuerndes Plasmatorpedorohr

Leistung des Deflektorschilds: Mittel

Rumpf: Sehr stark

Masse: Leicht

Sonstiges: Tarnfähigkeit

Das Plasmatorpedo der Romulaner ist auf geringe Entfernung äußerst wirkungsvoll. Bleiben Sie im Gefechtsfall innerhalb der maximalen Waffenreichweite.

Die Garuda-Klasse

Die neueste romulanische Gefahr. Leider sind über diese Schiffsklasse noch keine Informationen verfügbar.

Hinweis: Keine weiteren Informationen verfügbar.

VON: Aex Rotherot, Kommandant, Starfleet Academy
AN: Alle Ausbilder, Raumflotten-Kommandoschule
BETREFF: Genehmigte Anleitung. Raumflotten Kommandosimulator, Missionen 1 und 2

Dies ist eine Schnellanleitung für die ersten beiden Simulatormissionen, die die Kadetten der Kommandoschule an der Starfleet Academy durchlaufen müssen. Sie darf nicht an Kadetten weitergegeben werden, außer sie haben eine der Simulationen nicht erfolgreich beendet.

Aufzeichnung des Sicherheitsdienstes der Starfleet Academy:

Die Erfolgsquote der Kadetten bei den beiden ersten Simulationen ist mit 97-prozentiger Sicherheit darauf zurückzuführen, daß die gesamte Studentenschaft der Kommandoschule vor ihrem Dienstantritt diese Anleitung gesehen hat.
- Payne

Unwichtig, das sind sowieso nur Missionen zum Kennenlernen der Verfahren.
- Rotherot

Hinweis: Schnellanleitung für den Simulator folgt.

SCHNELLANLEITUNG

Mission Eins „Zielübungen"

Bei der Einsatzbesprechung kann der Kadett sich aussuchen, welches Schiff er während der ersten Mission führen will. Je größer das Schiff ist, desto schwieriger wird die Mission. Als guter Kompromiß wird die Miranda-Klasse empfohlen, da die meisten der ersten Missionen des Kadetten auf dieser Schiffsklasse stattfinden werden.

Handlungen des Kadetten nach der Wahl des Schiffes:

1. Fliegen Sie mit Warp in das System S1222 (Umschalttaste + „W" zum Einschalten des Warp-Antriebs drücken). Ein Kurs wird automatisch von Ihrem Navigator eingegeben, wenn es sich um ein Missionsziel handelt.

2. Schalten Sie nach Ankunft im System auf roten Alarm (zuerst Taste „A", dann „R" drücken).

3. Zielen Sie auf eine Mine (verwenden Sie die Tasten „Einfg (0)" oder „Entf (,)" des Ziffernblocks zum Durchschalten der Zielobjekte. Das „+" auf dem Ziffernblock wählt das nächste Zielobjekt). Diese Minen feuern Waffen auf das Schiff ab und explodieren in Schiffsnähe. Steuern Sie NICHT auf sie zu.

4. Knopf 1 des Joysticks feuert die Phaser, Knopf 2 die Photonentorpedos. Jedes Schiff hat nur einen begrenzten Vorrat an Photonentorpedos an Bord. Setzen Sie sie deshalb sparsam ein.

5. Wenn Sie alle Minen zerstört haben, zielen Sie auf das Minenkontrollschiff. Schalten Sie die Phaser auf Blockieren (Taste „F" drücken).

HINWEIS: Photonen verfügen über keinen Blockiermodus. Wenn Sie Photonentorpedos auf ein funktionsunfähiges Schiff richten, zerstören Sie es wahrscheinlich.

6. Nach der Blockierung beordert Sie die Raumflotte zum System S1622. Fliegen Sie mit Warp in das System S1622 (Umschalttaste + „W“)

7. Zerstören Sie noch einmal alle Minen.

8. Setzen Sie das zweite Minenkontrollschiff außer Gefecht.

9. Schleppen Sie das Minenkontrollschiff ab (während Sie darauf zielen und es sich innerhalb von 2000 Einheiten befindet, drücken Sie die Taste „T“).

10. Fliegen Sie mit Warp zur Raumbasis (Umschalttaste + „W“).

11. Rufen Sie die Raumbasis (drücken Sie „H“ danach „1“).

12. Klicken Sie #„Befehl ausgeführt“ an

13. Gehen Sie zum #„Debriefing“.

ENDE MISSION EINS

Mission Zwei „Routinemäßige Stationierung "

Achten Sie genau auf die Einsatzanweisungen. Die Ereignisse in dieser Mission werden im allgemeinen nicht von den anfänglichen Anordnungen abgedeckt, doch es gibt in den Anweisungen Hinweise darauf, wie man bei unerwarteten Vorkommnissen reagieren sollte.

1. Fliegen Sie mit Warp in das Huron-System (Umschalttaste + „W")
2. Zielen Sie auf eine Boje oder auf Sondenschrott, indem Sie entweder die Tasten „/" und „*" oder „Einfg (0)" oder „Entf (,)" des Ziffernblocks verwenden. Auf nicht feindliche Ziele und Zielobjekte, die keine Schiffe sind, zielt man normalerweise mit den Tasten „/" und „*" des Ziffernblocks.
3. Senden Sie die Ersatzsonde aus. Drücken Sie dazu die Taste „P". Sonden sind modifizierte Photonentorpedos ohne Gefechtskopf, so daß sie von Ihrem Photonenvorrat abgezogen werden. Setzen Sie sie NICHT unbedacht ein.
4. Folgen Sie der Khyzag in das Onyx-System.
5. Fangen Sie die Sonde ein, bevor sie auf den Planeten trifft; stellen Sie gelben Alarm ein („A" dann „Y"), zielen Sie auf die Sonde (Einfg (0)" oder „Entf (,)" des Ziffernblocks), nähern Sie sich auf mindestens 2000 Einheiten, und schleppen Sie die Boje ab (Taste „T"). Rufen Sie dann die Raumflotte („H" dann „1").
6. Befolgen Sie die Anweisungen der Raumflotte nicht bis aufs i-Tüpfelchen, sondern bringen Sie die Boje auf eine sichere Entfernung vom Planeten (Sturek gibt Ihnen Bescheid), und kommen Sie danach zum Stillstand (Taste „5" auf dem Ziffernblock oder „~"). Setzen Sie die Sonde ab („T"), wenn Sie still stehen.
7. Zielen Sie (Tasten „Einfg (0)" oder „Entf (,)" des Ziffernblocks) auf die Khyzag, und verfolgen Sie sie, bevor sie flüchten kann.
8. Versuchen Sie, sie zu rufen („H" dann „2"), wenn Sie sich innerhalb von 10.000 Einheiten von ihr befinden.

9. Stellen Sie roten Alarm ein („A" dann „R"), und schalten Sie auf Blockierphaser („F"). Kriminelle dürfen nicht tödlich angegriffen werden, wenn keine unmittelbare Gefahr für Ihr Schiff oder die Föderation besteht. Greifen Sie solange an, bis Sie gerufen werden.
10. Erwidern Sie den Ruf der Khyzag („H" dann „2"). Bitten Sie sie, die Waffen zu strecken. Seien Sie diplomatisch, aber entschlossen. Die Khyzag folgt Ihnen jetzt zur Raumbasis durch die unten angegebenen Schritte.
11. Kehren Sie zu der Boje zurück, die Sie zurückgelassen haben. Zielen Sie (Einfg (0)" oder „Entf (,)" des Ziffernblocks) nochmals auf die Sonde. Nähern Sie sich auf mindestens 2000 Einheiten, und schleppen Sie sie ab („T").
12. Bringen Sie sie in das Huron-System zurück. Sie müssen Ihren nächsten programmierten Kurs im Navigationsbildschirm ändern, denn der Weg zum Huron-System ist kein Teil Ihres Missionsziels und nicht durch die Anweisungen der Raumflotte vorgegeben. Drücken Sie „B" und danach „7", um zum Navigationsbildschirm zu gelangen. Geben Sie „Huron" ein und drücken Sie die Eingabetaste, um den Kurs festzulegen. Klicken Sie nun „OK" an, und der Warp-Antrieb wird eingeschaltet.
13. Nähern Sie sich dem Artefaktenfeld auf 2000 Einheiten, und kommen Sie dann zum Stillstand (Taste „5" auf dem Ziffernblock oder „~").
14. Geben Sie die Boje frei („T").
15. Kehren Sie zur Raumbasis zurück.. Gehen Sie zur Navigation („B" dann „7"). Geben Sie #„Starbase" ein, drücken Sie die Eingabetaste und klicken Sie „OK" an.
16. Rufen Sie die Raumflotte („H" dann „1"), sobald Sie sich vor der Basis befinden. Melden Sie Ihre Mission als erledigt.
17. Erledigen Sie die Einsatzbeurteilung (Debriefing).

ENDE MISSION ZWEI

ANHANG A

Bildschirm „Mission Schaffen“

Mit diesem Bildschirm kann der Kadett unter der Verwendung der Informationen, die die Raumflotte über die Jahre hinweg über viele verschiedene Schiffe gesammelt hat, sein eigenes Gefechtsszenario entwerfen. Von diesem Bildschirm aus können Sie Einsatztruppen formen, die aus Schiffen fremdartiger Kulturen bestehen, und so aus erster Hand ihre Operationseigenschaften kennenlernen, indem Sie sie fliegen.

Bildung von Einsatztruppen

Der erste Schritt besteht darin, die gegnerischen Streitkräfte aufzustellen. Die Tabelle auf der rechten Bildschirmseite zeigt eine Auswahl der Schiffe in der Datenbank der Raumflotte. Wählen Sie eine Schiffsklasse, und klicken Sie eine Registerkarte „Einfügen“ bei den linken Tabellen an. Wenn Sie Gorn LC (leichter Kreuzer) wählen und danach die „Einfügen“-Registerkarte der oberen Tabellen anklicken, erscheint Gorn LC in der Liste dieses Teams. Wollen Sie mehr als ein Schiff dieser Klasse in diesem Team, klicken Sie weiter diese Registerkarte an, und für jeden Mausklick wird ein Schiff hinzugefügt.

Schiffe aus Teams entfernen

Wenn Sie ein von Ihnen gewähltes Schiff nicht mehr wollen, klicken Sie es einfach in der Teamtabelle an, und die „Einfügen“-Tabelle wird zu einer „Löschen“-Registerkarte. Klicken Sie diese an, und das Schiff gehört nicht mehr zum Team.

Teambeschränkungen

Bei diesem Verfahren kann es nicht mehr als acht Schiffe in einer Mission geben. Jede Kombination von Teamstärken kann verwendet werden, bis die maximale Schiffsanzahl erreicht ist. So kann beispielsweise ein Team aus einem Schiff einem aus sieben Schiffen gegenüberstehen, oder jede andere Kombination, die insgesamt acht Schiffe ergibt, ist möglich. Es können auch weniger als acht Schiffe eingesetzt werden.

Auswahl eines persönlichen Schiffes

Wenn Sie acht Schiffe gewählt oder die Schaltfläche „Weiter“ am unteren Bildschirmrand angeklickt haben, müssen Sie ein Schiff wählen, von dem aus Sie agieren. Wählen Sie eines der Schiffe der Teams, und klicken Sie dann „Weiter“ an.

Die Mission

Sie sehen sich Ihren Gefährten (wenn Sie welche gewählt haben) vor einer Raumbasis gegenüber. Sie haben zwei Missionsziele. Fliegen Sie in das Onyx-System, und besiegen Sie die Gegner. Die Warp-Koordinaten sind schon gesetzt. Drücken Sie die Umschalttaste und „W", und auf geht's.

Wenn Sie im anderen System ankommen, befinden sich die Gegner in der Ferne. Sie können Ihre Gefährten rufen und Ihnen Befehle erteilen.

Mein Ziel Angreifen

Ihr Gefährte greift jedes Schiff an, auf das Sie schießen.

Anderes Ziel Angreifen

Ihr Gefährte greift jeden Gegner an, auf den Sie nicht schießen.

Verfolgt Mir

Ihr Gefährte folgt Ihnen, verteidigt sich, leitet aber nie eigene Angriffe ein, womit Sie den Schutz eines wertvollen Schiffes simulieren können.

Wegfliegen

Ihr Gefährte versucht, den Bereich zu verlassen, so daß Sie den Konvoischutz simulieren können, bei dem Sie sich um die Angreifer kümmern müssen, während die hilflosen Frachtschiffe zu fliehen versuchen.

Sie können die gegnerischen Schiffe auch rufen. Diese teilen Ihnen mit, wie sie den Ausgang des Gefechtes sehen.

Missionsende

Die Mission endet, wenn alle gegnerischen Schiffe oder Ihr eigenes zerstört sind.

ANHANG B

Spiel über ein Netzwerk

Mit Starfleet Academy können Sie über ein Netzwerk mit oder gegen Ihre Freunde spielen. Sie können aus der langen Liste der der Föderation bekannten Schiffe eines auswählen und damit Ihre Gegner bekämpfen.

Der erste Schritt

Wählen Sie im Hauptmenü „Netzwerk“. Sie gelangen dann zum Protokollbildschirm, wo Ihnen drei Möglichkeiten offenstehen. Wählen Sie eine davon, und klicken Sie danach „Setup“ an.

IPX Netzwerk: Dies gilt für die meisten Computer, die über ein zentrales Netzwerk miteinander verbunden sind. Bei dieser Option müssen Sie keine weiteren Einstellungen vornehmen, und Sie können sofort mit dem nächsten Schritt fortfahren.

Modem: Der Einstellungsbildschirm erscheint. Am unteren Bildschirmrand sehen Sie die Standardeinstellungen für ein Modem, die an Ihren Rechner angepaßt werden müssen. Die Einstellungen können mit Hilfe der Schaltflächen am rechten Bildschirmrand geändert werden.

TF-Numm: Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken, müssen Sie in der Zeile die Telefonnummer angeben, mit der Ihr Rechner verbunden wird. Die Standardeinstellung ist fast sicher eine falsche Nummer.

Comm Port: Mit dieser Schaltfläche werden alle Comm-Ports Ihres Computers angezeigt. Die Wahlmöglichkeit „Individuell“ dient für spezielle Comm-Ports, die über die Port-Adresse und die IRQ-Einstellung definiert werden. Mit dieser Option können Sie einen besonderen Comm-Port für Ihr Spiel über das Netzwerk auswählen.

Baudrate: Wenn Sie diese Schaltfläche wählen, können Sie die Baudrate Ihrer Netzwerkübertragung einstellen. Ermitteln Sie die maximale Baudrate Ihres Modems. Ermitteln Sie die Baudrate des anderen Computers, um einen Wert, der für beide Geräte paßt, zu finden. Die Baudrate muß bei beiden Geräten gleich eingestellt sein.

Int. Kette: Der Standardwert ist der Initialisierungsstring für ein übliches Standardmodem. Verwenden Sie die Standardeinstellungen, wenn Ihr Modem keinen Sonderstring erfordert.

Standard: Hiermit können Sie die Originaleinstellungen wiederherstellen.

OK: Klicken Sie diese Schaltfläche an, wenn Sie alle Protokolleinstellungen für das Spiel vorgenommen haben.

Direktverbindung: Diese Option, die für zwei Computer gedacht ist, die über ein Kabel verbunden sind, ruft einen viel kleineren Einstellungsbildschirm auf. Sie müssen nur zwei Fragen beantworten - nach Ihrem Comm-Port und Ihrer Baudrate. Beide laufen so wie bei der Einstellung eines Modems als Kommunikationsmittel.

Der zweite Schritt

Wenn Sie Ihre Protokolle gewählt haben, gelangen Sie mit der Schaltfläche „OK" zurück zum Eingangsbildschirm. Wollen Sie in einem Netzwerkspiel der Anführer sein, müssen Sie jetzt „Spiel Starten“ anklicken. Wollen Sie bei einem schon laufendem Spiel mitmachen, wählen Sie „Spiel Mitmachen“. Gibt es keine Spiele, denen man beitreten kann, ist die Liste leer, und Sie müssen warten, bis ein Netzwerkspiel eröffnet wird. Werden ein Spiel oder mehrere angezeigt, wählen Sie eines aus, und Sie befinden sich in einem Netzwerkspiel.

Rufzeichen: Unabhängig davon, ob Sie ein Spiel anführen oder ihm beitreten, müssen Sie zuerst ein Rufzeichen wählen. In diesem Bildschirm können Sie sich einen beliebigen Namen aussuchen und ihn im vorgegebenen Feld eingeben. Dies ist Ihre Benennung für das Spiel. Es ist auch Ihr Rufzeichen für alle zukünftigen Spiele, bis Sie es wieder ändern. Möglicherweise wird Ihnen die Verwendung des Namens untersagt, da er in dem Spiel schon eingesetzt wird. Jeder andere Name ist verwendbar. Wählen Sie „OK.“

Der dritte Schritt - Start eines Spiels

Wenn Sie Anführer sind, erscheint beim Start eines Spiels im nächsten Bildschirm eine Auflistung aller möglichen Szenarien. Klicken Sie einen Szenarionamen an, und eine kurze Beschreibung erscheint am unteren Bildschirmrand. Je nachdem, welches Szenario Sie wählen, gelangen Sie dann in den Bildschirm für die Schiffsauswahl oder für die Teamauswahl.

Bildschirm Schiffsauswahl: Haben Sie ein Szenario gewählt, bei dem jeder Spieler allein operiert, erhalten Sie eine Liste aller Schiffe, über die die Raumflotte genaue Informationen hat. Wählen Sie eines davon als Ihr Schiff für das Spiel, und klicken Sie dann „OK“ an.

Bildschirm Teamauswahl: Haben Sie ein Szenario gewählt, bei dem Sie Mitglied eines Teams sind, haben Sie die Wahl zwischen zwei Teams und den Schiffsklassen, die jedem Team zur Verfügung stehen. Wählen Sie von einem Team aus eine Schiffsklasse, und Sie werden so automatisch Mitglied dieses Teams. Klicken Sie danach „OK“ an.

Der vierte Schritt - Einstieg ins Spiel

Sie gelangen dann zu einem Bildschirm, der alle Schiffe, die momentan im vorgeschlagenen Spiel **Ziel- und Waffenwahl** er Wartebildschirm.

- Treten Sie einem Spiel als Spieler bei, ist Ihre einzige Wahlmöglichkeit „Vorheriges", womit Sie das Spiel verlassen. Sonst müssen Sie warten, bis der Anführer, d.h. die Person, die das Spiel gestartet hat, es offiziell eröffnet.
- Wenn Sie ein Spiel starten, sind Sie der Anführer, und manche Spielfunktionen funktionieren nur auf Ihrem Rechner. Sie verfügen über drei Wahlmöglichkeiten: „Start", „Aussteigen" und „Vorheriges".

    - Wählen Sie „Start", wenn Sie spielbereit sind.
    - Müssen Sie ein Schiff und einen Spieler aus einem Team entfernen, weil es Probleme mit dem Gleichgewicht der Schiffe in einem Szenario oder mit der Anzahl der Schiffe in einem Team gibt, können Sie ein Rufzeichen wählen und danach „Aussteigen" anklicken. Der entfernte Spieler kann dann mit einem anderen Schiff oder bei einem anderen Team mitspielen.
    - Wenn Sie das Spiel doch nicht durchführen wollen, verlassen Sie es mit „Vorheriges", womit das Spiel abgebrochen wird.

Von diesem Punkt an funktioniert das Spiel wie eine ganz normale Starfleet Academy-Mission, außer daß die Rollen Ihrer Kontrahenten und Gefährten von Mitspielern übernommen werden und nicht von der künstlichen Intelligenz eines Computers. Sie können ein Spiel jederzeit verlassen, aber es wird so lange fortgesetzt, wie noch Spieler verbleiben. Waren Sie der Anführer des Spiels, übernimmt ein anderer Spieler diese Rolle, die entsprechenden Funktionen werden auf sein Gerät übertragen, und der Rest der Spieler kann fortfahren.

Chat

Spieler eines Netzwerkspiels können im Wartebildschirm oder während des Spiels Mitteilungen austauschen, indem Sie die Eingabetaste drücken. Daraufhin öffnet sich ein Chatfeld, in das sie Text eingeben können. Wenn sie noch einmal die Eingabetaste drücken, wird die Mitteilung abgeschickt; mit ESC wird der Vorgang abgebrochen. Beim Schreiben können Sie die normalen Funktionen der Rücktaste bzw. der Entf-Taste einsetzen.

Im Wartebildschirm können Sie keine vertraulichen Mitteilungen schicken. Alle Spieler sehen jede Mitteilung. Wollen Sie im Verlauf des Spiels vertrauliche

Mitteilungen verschicken, finden Sie in der Kommunikationsstation (Seite 42) eine Reihe von Schaltflächen mit den Namen der Teilnehmer.

Die Schaltflächen steuern, ob die Teilnehmer Mitteilungen empfangen können. Eine hervorgehobene Schaltfläche bedeutet, daß der jeweilige Spieler Ihre Mitteilung empfangen kann. Alle Schaltflächen sind anfangs markiert. Wählen Sie sie, um die Markierung zu entfernen oder zu versetzen. Klicken Sie eine Schaltfläche an, damit ein Spieler die Mitteilung nicht erhält, klicken Sie sie nochmals an, um ihm den Empfang der Mitteilung zu ermöglichen. Diese Umschaltung verbleibt so für den Rest des Spiels, bis Sie sie wieder ändern.

Mitwirkende

Produktionsleitung
Alan Pavlish

Produktion
Rusty Buchert

Programmierungsleitung
John Price

Filmregie
Martin Denning

Serienproduktion
Trevor Snowden

Leitung Design
Floyd Grubb

KI-Programmierung
Robert Coultrip

Skriptleitung
Chris Holland

Künstlerische Leitung
Michael Sherak

3D Set Design
Perry Scalf

Technische Assistenz
Kyle Shubel

Regieassistenz
Elishea Borin

Verbindung zu Paramount
Juliet Dutton

Originalstory
Scott Bennie
Rusty Buchert

Drehbuch
Daniel Greenberg

Zusätzliches Material
Diane Carey
Sandy Friese
Bill Bridges
Andrew Greenberg

Zusätzliches Material (Forts.)
William Maxwell
Brian Freyermuth
Steve Perrin
Karin Kearns

Interface-Design
Joseph Cesario
Floyd Grubb
Tony Martin
John Price
Gabriel Valencia

Missionsdesign
Scott Bennie
Brian Freyermuth
Dan Greenberg
Floyd Grubb
William Maxwell
Steve Perrin

Zusätzliches Missionsdesign
Chris Avellone

Zusätzliches Design
John Price
Rusty Buchert

Schiffsdesign
Jim Martin
Michael Sherak
Joeseph Cesario
Jason Zirpolo
Brandon MacDougall
Perry Scalf
Mike McCarthy
Chris Holland

Netzwerk-Programmierung
Gabriel Valencia
Darren Monahan

Macintosh-Programmierung
Chris DeSalvo
Mark Murakami
Mark Murphy

GNW-Programmierung
Timothy Cain
Tim Hume
Chris Jones

Mitwirkende

GNW-Programmierung (Forts.)

Paul Edelstein	Sound- und Filmkomprimierung, Direct-3d-Unterstützung
Milo DiCamillo	Direct-3d-Unterstützung
James Justin	Zusätzliche Programmierung, PSX-Programmierung
Ayo Orimoloye	Zusätzliche Programmierung, PSX-Programmierung
Chris Holland	Zusätzliche Programmierung
William Lebus	Zusätzliche Programmierung

Skript

Matthieu Camboune
Charles Cuevas
Thomas French
Chris Giard
Robert Hertenstein
William Lebus
LoQuan Seh
Ron Smith

Academy-Anlagen

Michael Sherak

Eröffnungsfilmsequenz

Storyboard
Michael Sherak
Rusty Buchert

Entwurf und Rendering

Michael Sherak

Weitere Filmsequenzen

Michael Sherak
Perry Scalf
Anthony Martin
Brian Thomas
Chris Regalado

Compositing

Lead Compositor
Adam Rote

Compositors/Rotoskop

Scott Bieser
Larry Fukuoka
David Gaines
Ulises Gerardo
Brian Giberson
Tim Holtermann
Cornelia Magas
Patrizia Scharli
Arlene Somers
Ed Rubin

Grafik-Cleanup

Greg Bauman
Steven Beam
Tony "Stony" Christopher
Michael Field
Eugene Jarvis
James Lin

Grafik-Cleanup (Forts.)

Jung Lee
Brian Menze
Kyle Shubel

3D-Grafiken

Joseph Cesario
Timothy Donley
Michael Ferguson
Tim Holtermann
Brandon MacDougall
Anthony Martin
Michael McCarthy
Chris Regalado
Adam Rote
Perry Scalf
Brian Thomas
Jason Zirpolo

Datendompteur

Tony "Stony" Christopher

Videobearbeitung

Dan Williams	Leitung Videobearbeitung
Bill Stoudt	Video-Capturing
Stephen Miller	Video-Capturing
Rusty Buchert	Videokomprimierung
Jeff Jirsa	Videokomprimierung

Audioregie

Charles Deenen

Musik im Spiel

Ron Jones	Komponist/Dirigent
Ronald Valdez	Musik-Editing
Douglas Rappaport	Musik-Editing
Brian Luzietti	Musikalische Gesamtleitung
Bob O'Donnell	Musik-Contractor
Gary Lux	Musikmischung
Tom Baker	Musikmischung
Orchesteraufnahmen	O'Henry Studios

Mastering bei Future Disc

Soundeffekte im Spiel

Larry Peacock	Sound-Design
Gregory R. Allen	Sound-Design
Geoff Rubai	Sound-Design
Craig Duman	SFX-Mastering
Charles Deenen	SFX-Leitung

Musik - Filmsequenzen

Brian Luzietti	Komponist
Ron Jones	Komponist der Intro-Musik
Brian Luzietti	Musikproduktion
Musikaufnahmen	Interplay Studios

Mitwirkende

Soundeffekte - Filmsequenzen

Charles Deenen — Gesamtleitung Sound-Design und -Bearbeitung
Larry Peacock — Sound-Design und - Bearbeitung
Gregory R. Allen — Sound-Design und - Bearbeitung
Geoff Rubai — Sound-Design und - Bearbeitung CTI-Szenen
Eric Lideman — Sound-Design und - Bearbeitung CTI-Szenen
Craig Duman — Film-Mastering
Sergio Bustamante — Film-Mastering

VO/ADR

Sergio Bustamante — Dialog- Bearbeitung
Douglas Rappaport — Dialog- Bearbeitung
Ronald Valdez — Dialog- Bearbeitung
Caron Weidner (Eight Ball Sound) — Dialog- und ADR- Bearbeitung
Craig Duman — Stimmen/ADR-Mastering
Jean Smit — Spielstimmen/ADR-Mischung
Chris Borders — Stimmen/ADR-Leitung und -Regie
Charles Deenen — Spezialstimmeneffekte
Gregory Allen — Spezialstimmeneffekte
Sergio Bustamante — Dialoggräber

Stimmenaufnahmen im Marc Graue Studio

Julien Cook — Aufnahmetechnik
Marc Graue — Aufnahmetechnik

ADR-Aufnahmen bei West Productions

Debbie Ruby-Winberg — ADR-Mischung

Zusätzliche ADR-Aufnahmen EFX Studios

Stimmen

Jeff Bennett — Jim Cummings
Tress MacNeille — Frank Welker
Ray Uhler — Craig Hurley

ADR-Sprecher

Chris Cote as "McNeal"
Clynell Jackson as "Vor"
Steven Ralston as "Davai"
Bart McCarthy as "Zashar"

Foley

Caron Weidner (Eight Ball Sound) — Foley Editing and Spotting
Sergio Bustamante — Conforming and Transfer Assistance
Charles Deenen — Foley Supervision

Foley-Aufnahmen EFX Studios und West Productions

Gregg Barbaneli — Foley-Künstler
Gary Marullo — Foley-Künstler
Katie Rowe — Foley-Künstler
Laura Macias — Foley-Künstler

Walla
Harry Cohen — Walla Design
Charles Deenen — Walla Design and editing
Gregory Allen — Walla Editing

Mischung Nachaufnahmen

Charles Deenen — Cinematics Re-Recoring Mixing

Abgemischt bei Interplay Productions in Dolby Surround™ ▯▯

Liz Shroka — Mischung deutsche Dialoge
Geoff Rubai — Mischung Zusätzliche CGI-Neuaufnahmen
Jean Smit — Zusätzliche Dialogmischung und Layback

Weitere Soundmitarbeiter

Scott Lollar — Audioassistenz
Rick Jackson — Komprimierungstests

Soundaufnahme - Film

Walt Martin — Soundmischung
Paul Coogan — Boom
Milton Chan — VO-Technik
Charlie Kelly — Soundmischung (2. Einheit)
Chris Borders — Soundleitung

Zusätzliche Übersetzung / Fremdsprachige QS

Gary Burke — Deutsch
Sylvie Nguyen — Französisch
Eduardo Robles — Spanisch
Mark Lugli — Italienisch

Mitwirkende

Marketing
Karen Schohan — Marketingleitung
Craig Owens — Marketingmanagement
Bill Hamelin — Weiteres Marketingmanagement

Public Relations
Kirk Green — PR-Leitung
Julia Roether — PR-Management „Alien Bartender"
Monica Rae Pierce — Weiteres PR-Management

Creative Services Management
Kathy Helgason

Verwaltung
Steve Spandle
Thom Dohner

Handbuch
geschrieben von Ed Dille

Zusätzliches Material
Rusty Buchert
Floyd Grubb
Steve Perrin

Layout und Design des Handbuchs
Thom Dohner
Schlieker Design

Verpackungsdesign
Michael Sherak

Leitung QS
Chad Allison

Leitungsassistenz QS
Colin Totman

Testleitung PC
Steve Victory

Testleitung Macintosh
Steve McLafferty

Support-Technik
Aaron Meyers
Bill Delk

Macintosh Support-Technik
Steve Cabiness

Tests
Stephen Bokkes
Charles Crail
Matthew Golembiewski
John Kramer
Dany Martinez
Amy Mitchell
Amy Presnell
Kaycee Vardamen
Chad Nichols
Adam Chaney
Jim Dodds
Savina Greene
Michael Krueger
Sammy Matsushima
Matthew Murakami
Dennis Presnell
Ed Robles
Matthew Rhoades

Kundendienst / Leitung Technischer Support
Hilleri Abel

Kundendienst
Arlene Barrantes
Cheryl Raymond
Erin Smith
Rebecca Bryan
Kori Rosenkranz
Yasmin Vazquez

Technischer Support
Matthew Byrne
Paul Dew
Thomas Gardner
Rafael Lopez
Brian Quilter
Rusty Treadway
Gunnar Christensen
Brennan Easlick
Mark Linn
Jennifer Purcaro
Richard Sanford
Alton Tuttle

Casting
Martin Denning, Elishea Borin & Sheila Manning and Associates

Es spielten:
William Shatner — Captain Kirk
Walter Koenig — Commander Chekov
George Takei — Captain Sulu
Peter Kluge — David Forester
Brett Donowho — Sturek
Chris Weeks — Rotherot
Julianna Robinson — Vanda M'Giia
Patricia Skeriotis — Jana Akton
Allan Lewis — Geoff Corin
Chuck Beyer — Robin Brady
Pete Flanders — Frank Malan
Leslie Danon — Faith Gage
Christopher Carroll — Vanguard Spokesperson
Christal Chacon — Darvi Zora
George Clifton — Dukret
Tom Farrell — Caldoss
Jodie Fisher-Coady — Telepath

Mitwirkende

Es spielten (Forts.)

Joseph Hardin	Toracles Varo/Konovin
Kelly Kidneigh	Anne Trava/ Shantur
Tenek	
Daamen Krall	Thomas Horn/Marcai Mav
Carl Lamb	Jason Royce/Durka/ M5K (voice-over)
Bob Langenboucher	Newscaster
Rodger Larue	Jacob McNeil
Ming Lo	Hseih
Shana Lynch	Allison Morel
Cameo Martine	Jessie Owens
Dominic Oliver	Shulaman/Var
Christina Parsa	Maggie Horn
Joseph Pilato	Emdervoss/Klingon Spokesperson
Jamieson Price	John Tarkinton/Marqa
Stephanie Richards	Francis Neill
Don Short	Jonathan Davies/Velur
Steve Stevens Jr.	Derek Brentwood/Davat
Rob Sullivan	Tharos Greenly
Christopher Thomas	Alshoff
Cece Tsou	Jasmine Lee
Ray Young	Mark Grear/Kumas

Kamera

Christopher J. Nibley	Kameraleitung (1. Einheit)
Jim Dunn	Kameraassistenz
Andy Sabkovitch	Kameraleitung (2. Einheit)
John Palacio	VTR-Technik (1. Einheit)

Filmschnitt

Bill Dornisch	Schnitt
Johnny Wilson	1. Schnittassistenz
Bob Schulz	2. Schnittassistenz

Beleuchtung

Bob Fisher	Leitung
Lou Rogers	Best Boy
Lydia Hollifield	Set-Technik
Mark Ganbino	Key Grip (1. Einheit)
Danny Jimenez	2. Einheit
Michael Jimenez	3. Einheit
Robin Banando	Leitung (2. Einheit)
Steve Litt	Key Grip (2. Einheit)
Mike Law	Swing

Kulisse

Sean Frazer	Tischlerarbeiten
Anna Streczyn	Künstlerische Assistenz
Mike Haase	Leitung Requisite
Jimmy Stewart	Assistenz Requisite

Produktion

Stu Berg	Regie (2. Einheit)
Pete Van Law	UPM
Antonia Holt	2. AD/Produktionsleitung
Ellie Wylie	Koordination (1. Einheit)
Jon Harding	Koordination (2. Einheit)
Dylan Del Guercio	Talentkoordination
Scott Luhrsen	1. AD (1. Einheit)
Bob Wollin	1. AD (2. Einheit)
Lexxie Cariste	Skript Super (1. Einheit)
Marta Brennan	Skript Super (2. Einheit)
Digby Cottrell	Produktionsassistenz
Pico Garcia	Produktionsassistenz
Jamie Heckman	Produktionsassistenz
Victor Casillas	Produktionsassistenz
Sean Parker	Produktionsassistenz
Antonio Pineda	Produktionsassistenz

Support-Dienste

Plus 8	Kameras
Western Branch Productions	Filmproduktionsfirma
J. L. Fisher	Dolly Rentals
Entertainment Partners	Bezahlung
Payday	Bezahlung
Raleigh Studios	Produktionsartikel
Alley Kat Studios	Probenraum
Movie Movers	Trailers der Stars
Orange County Post	Zusätzliche Video-Bearbeitung
Post Logic	Zusätzliches Compositing
Budget	Lkw
B. L. S.	Limousine
Sunset	Reinigung
Jim Estochin	Teleprompter
Pat Rivera	Teleprompter
Lynn Greenberg	Teleprompter

Mitwirkende

Statisten/Doubles

Luis Beckford	Tulsy Ball
Matt Corboy	Eric Ford
Erica Gardner	Meg Harvey
Mark Irvingsen	Todd Justice
Jack Licursi	Ray Mann
Drew Marks	Shane Nickersen
Benito Paje	Michael Papadol
Christina Parsa	Amalia Solberg
Shay Todd	Breck White

Garderobe

Angela Billows
Leitung Garderobe
Ricci Fournier
Garderobenassistenz

Styling

Josee Normand	Leitung Styling - Paramount
Colette Slattery	Leitung Hairstyling
Diana Salazar	Frisurenassistenz
Shana Fruman	Frisurenassistenz
Yvonne Depatis-Kupka	Hairstyling (2. Einheit)
Michelle Cooper	Hairstyling
Natasha Rizopoulos	Stylingassistenz
Heather Hoffman	Stylingassistenz

Maske

Michael Westmore	Gesamtleitung Paramount
Charlie Blackman	Key Make-up
James MacKinnon	2. Make-Up
Tom Supernant	Make-Up-Assistenz
Coleen Mulroney	3. Make-Up
Steve Katlenn	4. Make-Up

Rechtliche Beratung

Keven Baxter
Lisa Latham

Kulinarischer Service

Victoria Patti	Service (1. Einheit)
Jess Del Gado	Service (2. Einheit)
Eva Parkinson	Mittagessen
Ed Da Silva	Service (2. Einheit)

Internationales / Lokalisierung

Julian Ridley	Internationale Produktleitung
Greg Bauman	Internationale Unterstützungskoordination
Neil McKenna	Unterstützungskoordination GB
Verbatim Localisations	Produktion GB
Brian Creese	Koordination
Becky Simmons	Produktion
Mapi Lucchesi	Übersetzung
Tessa Darbourne	PA
Dominique Barnes	PA
Malcolm Beatty	Soundtechnik
Graham Pickford	Soundtechnik
Wild Tracks Audio	Audioaufnahme

Besonderer Dank an:

Adobe Corp. für Cosa AfterEffects, 4D Vision für Digital Fusion, Newtek für Lightwave, Scott Everts, Merri Howard & das Voyager-Team, Mike Prohaska, Pierre Debs, Judith Weston, Chuck Camps und sein Team, Suzie Dominick, Feargus Urquhart und die TSR Division, Matt Findley und VR Sports, David Riordan und Tribal Dreams, Restaurants on the Run, Koffein und die Freunde und Familien all derer, die an diesem Marathon beteiligt waren

In memoriam:

Bill Dornisch
1931 - 1997

Cindy Wilson
1959-1997

KUNDENDIENST

Sie erreichen den Technischen Kundendienst von Interplay unter der Nummer +44 (0)1628 423723.
Bei anderen Fragen wenden Sie sich bitte an
Interplay Productions Ltd
Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road,
Marlow, Bucks SL7 2DX England.
Fax: +44 (0) 1628 423777
E-Mail: europe@interplay.com

Falls Sie ein Modem besitzen, können Sie sich auch folgendermaßen mit uns in Verbindung setzen:
INTERPLAY BULLETIN BOARD (BBS): Wir unterhalten rund um die Uhr ein Bulletin Board mit mehreren Leitungen für Kundenfragen, Unterstützung und Fehlerkorrekturen. Die Nummer lautet +1 714-252-2822. Die Modem-Einstellungen sind 300-2B-BK Baud, V.32bis, V.42bis, 8-N-1. Außerdem können
Sie unser Bulletin Board über das Internet erreichen: bbs.interplay.com. Dieser Service ist kostenlos (abgesehen von Telefongebühren).
INTERNET: Interplay-Demos und Programmauszüge erhalten Sie über Internet FTP-Sites. Im "World Wide Web" finden Sie uns unter: "http://www.interplay.com" oder "ftp.interlay.com".

BEGRENZTE GARANTIE

Sollten innerhalb der ersten neunzig Tage nach dem Kauf des Produktes irgendwelche Probleme auftreten, dann geben Sie es bitte an Ihren Händler zurück. Nach Ablauf der neunzig Tage können Sie das Softwareprogramm an Interplay Productions schicken. Sofern der Schaden nicht durch normale Abnutzung entstanden ist, wird Ihnen Interplay daraufhin Ersatz leisten. Um Ihre Software ersetzen zu lassen, sollten Sie das schadhafte Medium (mit dem Original-Etikett) in einem wattierten Umschlag einschicken und folgendes beilegen:

1) einen Scheck oder eine Zahlungsanweisung über £10 Sterling (für Porto und Verpackung)
2) eine kurze Beschreibung des Schadens
3) die Kaufquittung oder die Adresse des Händlers
4) Ihre eigene Adresse.

Wir empfehlen, die Sendung als Einschreiben zu schicken, und zwar an folgende Adresse:

Warranty Replacements, Interplay Productions Ltd.
Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road, Marlow, Bucks SL7 2DX England.

INTERPLAY'S WORLD WIDE WEB SITE

Willkommen bei der Interplay-Website! Als Firma, die sich innovativer, interaktiver Unterhaltungssoftware von höchster Qualität verschrieben hat, versuchen wir stets, an vorderster Front der neuesten technologischen Entwicklungen zu bleiben. Diese Website ist das aktuellste Beispiel für unsere Bemühungen, Ihnen Zugang zu einem reichhaltigen Informationsschatz und vielfältige Möglichkeiten zu bieten.

Wir sind selbst fanatische Gamer und völlig vernarrt in die Vorstellung, daß Gamer auf der ganzen Welt den Cyberspace nutzen können, um unsere neuesten Spiele anzuschauen, auszuprobieren und zu erleben.

Kein Hype, kein Marketing - einfach nur starke Spiele. Zu diesem Zweck wollen wir unsere Web-Seiten immer aktuell gestalten und Ihnen die Möglichkeit geben, UNS mitzuteilen, was Ihnen an unseren Spielen gefällt... und was nicht. Also nutzen Sie die Feedback-Optionen, und lassen Sie einfach mal alles raus.

Viel Spaß mit unserer Website! Erkunden Sie all die verschiedenen Bereiche, die wir zu bieten haben, und schauen Sie bald wieder rein. In den nächsten Wochen und Monaten führen wir neue, spannende Bereiche ein, die Sie entdecken können.

Brian Fargo

WIE SIE UNS FINDEN

Interplays World Wide Web-Site ist ein Internet-Service, der Ihnen die neuesten Informationen zu Interplay und unseren Produkten bietet.

Hier finden Sie unsere Demos, Upgrades, Produkt- und Bestellinformationen. Suchen Sie im Internet nach:

http://www.interplay.com

Interplay Productions - Netscape
File Edit View Go Communicator Help
Starfleet Academy
Latest Info
Computer Games
Video Games
The Store
Support
Cool Sites
Feedback
Webmasters
日本語
Atomic Bomberman
By Gamers. For Gamers.
This page and all contents are © 1997 Interplay Productions, Irvine, California, USA. All rights reserved.
Document: Done

Interplay™

BY GAMERS. FOR GAMERS.™

Paramount

A VIACOM COMPANY